¡Sigue el concurso de Top Comics por 200 pesos en efectivo!

LO BUENO VIENE EN FRASCO CHICO, Y SI NO NOS CREÉS, AQUÍ ESTÁN, ESTOS SON LOS

THE ORIGINAL
MicroMachines®
SCALE MINIATURES

Material escaneado por Kc para TOPKIDSCLUB

Los autitos más pequeños del mundo con los más fabulosos diseños: remolque, jeep, Fórmula 1, acoplado, todo terreno y muchos modelos más...

Y motos, aviones, lanchas y todo lo que necesita tu MicroMachine para ponerse a punto. Desde una estación de servicio hasta un garage fuera de lo común.

Con MicroMachines, podés tener tu propia escudería.

Staff

Editorial
Samalús S.A.
Pinto 3574 (1429)
Capital Federal
Tel: 541-8243

Idea original
Julio Miarnau

Editor responsable
Ángeles Miarnau

Director
F. Ariza

Redacción
Victoria Aranda

Arte e Ilustraciones
Marcelo Regalado
Gustavo Regalado

Marketing
Stéphane Le Corguillé

Coordinación general
Daniel Le Corguillé

Fotografía
Norberto Gardella

Fotocromía
Graphic Time
Virrey Cevallos 1755
Tel: 306-9321

Impreso el 20 de Mayo de 1996 en los talleres de IPESA (Magallanes 1315 Cap.Fed. TE: 303-2305 al 10)

Distribución Capital y Gran Bs.As.
Ayerbe y Asociados
(E. de Luca 1650
Cap.Fed. TE: 941 7444)

Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836)
TE: 304 9377

Colaboradores
Tef-As- Los tres Mosqueteros: Nicolás, Esteban y Cristian

Corrección
Melanie Le Corrguillé

Archivo
Sebastián Raineri

N° de propiedad intelectual 375-521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen ®, ™ y están registrados a nombre de sus respectivos dueños.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Sumario

Game Directory

Stryker: tomas y movimientos 5
Juego del mes Playstation: Destruction Derby 6
Juego del mes Arcade: Street Fighter Alpha 2 8
Juego del mes Saturn Cyber Speed Way 10
Top News: Resident Evil, Tales of Phantasia y Devil Summoner 14
Top Questions: 18
Noticias Top Secret: Sony, Nintendo, Sega y Arcade 32
Comprendiendo los videogames 34
Top Tricks: Street Fighter Alpha (Arcade y Playstation), Duke Nukken 3D y Fatal Racing (PC. CD Rom) 40
Top Wins: la página de los campeones 43
Mortal Kombat Review: Motaro 46
Informe especial: Killer Instinct 2 48

Secciones

Rankings 12
Nabos y Nabas 21
Cupones 22
Comic: Battlewave VI
Bla, bla, bla - Clasi-games 36
La historia del Top Rock: Aerosmith 38
Los artistas 44
Concurso Top Kids Comic 47
Try Again 50

Editorial

Los grandes dibujantes y guionistas de Top Kids

Hemos decidido hablar, en estas líneas, de los grandes dibujantes y guionistas de historietas que están participando en el concurso que inauguramos en el número anterior de Top Kids. De onda: las cantidades industriales de comics que estamos recibiendo son realmente geniales, de verdad. Y nos pone súper contentos que la historieta -un género difícil, si los hay- tenga tantos fans entre nuestro staff de lectores. Visto y considerando el éxito de nuestra convocatoria, aprovechamos este breve espacio que tenemos para comunicarnos y contarles que durante todo junio seguimos recibiendo comics para nuestro concurso con los 200 pesos cash de premio destinados a quien (o quienes) resulte (n) ganador (ganadores).

Ahora sí, pasado el aviso, los invitamos a sentarse cómodamente en sus sillones predilectos -que, seguro, están muy cerca de sus respectivas consolas- y leer este batinúmero de Top Kids que tiene de todo: un juego de PC que te pondrá los pelos de punta; las novedades de las distintas consolas y los trucos que te permitirán llegar al final de tus juegos favoritos. Y por supuesto, las respuestas a todas las consultas que ustedes nos hacen. Como si esto fuera poco, además, un nuevo comic para coleccionar: el Battlewave.

Y no queremos entretenerte más con todo este piripipí. Las páginas de Top Kids te esperan... ¿qué hacés, que no estás leyéndolas ya?

El Dire.

Stryker

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Corazón valiente

Fue en su ciudad, donde el portal que daba al Outworld fue abierto sembrando el pánico entre todos los habitantes de la tierra. Entre todos menos uno... Stryker, el valiente luchador de las fuerzas del bien, pieza indispensable del grupo S.W.A.T.

Stryker considera como un deber defender la Tierra de los malvados guerreros del Outworld. Cuando el portal se abrió, lejos de huir como hicieron varios de sus compañeros, este luchador aguerrido enfrentó a las tropas de Shao Kahn. El se manda solo. Es decir, a pesar de que comparte sus ideas y su lucha con Sub Zero, Sonya y Jax -entre otros-, nuestro héroe prefiere cortarse solo y enfrentar él mismo y por las suyas a los enemigos del planeta.

NO TAN MALO

A pesar de que su aspecto -sobre todo, su expresión- infunde terror, Stryker no es tan malo. Y así lo demuestran algunas de sus actitudes y, también, su vestimenta. Podría decirse que es hasta simpática, muy similar a la de un beisbolista de la Liga Mayor. Posee una remera colorida, guantes, borceguíes y un gorro de béisbol echado hacia atrás, según la más pura tradición norteamericana. Es, en cierto sentido, un patriota y, a través de su lucha, consiguió convertirse en algo así como un símbolo para la sociedad yankee.
Algunos dicen que él es el único sobreviviente de una ciudad norteamericana donde murieron millones. A pesar de esto, la historia oficial señala otra cosa: sencillamente, Stryker luchó y aún lucha contra las fuerzas del emperador por voluntad propia, sin la imperiosa necesidad de ganar medallas y sin el menor interés de convertirse en un héroe. Muy a su pesar, él lo es.

EL ARMAMENTO DE STRYKER

Para defenderse de sus enemigos -Motaro, Sheeva, Kabal, etc.-, usa un armamento que él especialmente pensó sabiendo que se trataba del Kombate final. Utiliza granadas -que puede arrojar cerca o lejos de sus oponentes-, tiene un machete, que lanza hacia atrás "enganchando" al enemigo y, por último, una pistola, con la que ejecuta una de sus tomas finales (fatality).
Sus golpes preferidos son las granadas y uno que no encontramos en la versión de SNES pero que sí hallamos en la versión Ultimate. Se trata de la capacidad de disparar con su arma a su oponente en el medio del juego.
Una de las ventajas de Stryker es que resulta muy difícil atacarlo por arriba. Es, gracias a sus dos tipos de granadas -que arroja trazando una curva por el aire, tipo globo-, intercepta al enemigo en el aire y lo daña, antes de que el oponente lleve a cabo su ataque. En síntesis, Stryker es un protagonista indiscutido de este MK3.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

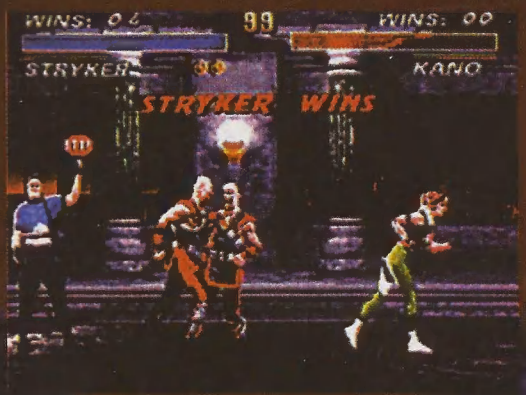
Tomas y movimientos especiales de Stryker

• Grenade attack: Stryker puede lanzar la granada de dos maneras. Una de ellas es haciendo abajo, atrás y el botón de piña alta. De esta manera tirará la granada alta. Y haciendo lo mismo, pero con el botón de piña baja lanzará la granada baja.

• Club toss: este movimiento sorprenderá a tu oponente. Lo lográs haciendo 2 veces adelante y el botón de patada alta. De esta manera, y si conseguís conectarle el golpe, lo revolearás por el aire. Y si tu oponente se defiende, quedarás totalmente expuesto a cualquier ataque.

• Combo de 4 golpes: patada alta, piña alta 2 veces, piña baja.

• Friendship: esta friendship es una de las mejores. Stryker detendrá el tráfico con un cartel que dirá stop y hará pasar a los personajes del MK 3 corriendo por la pantalla. Para lograrlo tenés que hacer piña baja, correr, correr y piña baja otra vez.



Destruction

Esta es la ya mencionada opción "The Bowl".

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

ABRÓCHENSE LOS CINTURONES

Este es absolutamente el mejor **Destruction Derby** programado para cualquier tipo de sistema existente en el planeta Tierra. Claro que es el único.

Como su nombre lo indica, es un game que está relacionado con la destrucción y con las carreras de autos. ¿Conocés las famosas carreras del Nascar o del Daytona que se llevan a cabo en los Estados Unidos? Bueno, esto es algo así. Mantiene el mismo estilo que el Daytona -el exclusivo juego de Sega que apareció y arrasó con todo en los videos y que luego salió en versión hogareña para el sistema de 32 bit Sega Saturn- y que el Nascar, el excelente game de PC.

Por si no sabés en realidad de qué se tratan este tipo de carreras, te podemos decir que son muy violentas y se corren con autos muy resistentes y preparados especialmente para hacerle el aguante a choques y golpes muy fuertes. Se corren generalmente en pistas de asfalto con forma de óvalo, con una cantidad de competidores impresionantes, que pueden ser como 32 coches. Ya te imaginarás lo que pasará si no la tenés muy clara con el volante...

Lo más importante en este tipo de games es la calidad con la que se representa la realidad. La forma en que el auto se mueve, las opciones para prepararlo, la manera de chocar, entre otras cosas. En este caso, todo esto fue muy bien logrado por los programadores Psygnosis, empresa editora de este game. Tampoco tenemos que dejar de nombrar nuevamente al Daytona, que ofrece una calidad gráfica impresionante, al igual que el Destruction Derby.

La acción del game -o mejor dicho, la velocidad en la que se desarrolla- es bastante lenta, pero extremadamente divertida. Luego de terminártelo y jugar una y otra vez las sencillas pistas de este game, seguirás jugando aunque sea para chocar y destruir a todos los autos de tus oponentes. Si se produce un choque muy violento, los pedazos de autos salen volando, y todos los vehículos que vienen atrás se tragan a los accidentados, produciendo un gran choque en masa.

Como dijimos anteriormente, las pistas son sencillas pero están muy bien diseñadas. Son bastante amplias y detalladas. Las texturas que se han utilizado son realmente excelentes, desde el asfalto, los colores y calcomanías de los autos y las tribunas repletas de gente; hasta los paisajes que se ven en el fondo, que son de montañas, árboles, edificios, entre muchísimos otros.

Este es el perfil de tu auto. Un poco chocado, ¿no?.

FICHA TECNICA:

JUEGO: Destruction Derby

Tipo: Carrera de autos

Memoria: CD Rom

Jugadores: 2

Dificultad: Media/Alta

Derby

Aquí estamos por ver un tremendo choque.

Material escaneado por 91Rc para /TOPKIDSCLUB

Esta es una de las tantas pantallas que tiene el juego. En este caso, la ciudad.

CHOCAR O SER CHOCADO

Este es uno de los únicos juegos de carrera que te da puntos por chocar a tus oponentes. La estrategia más utilizada es encerrar a los autos en las esquinas o curvas. De esta forma, se rompen todos con las paredes de contención, se frenan, quedan en el camino... y a otra cosa.

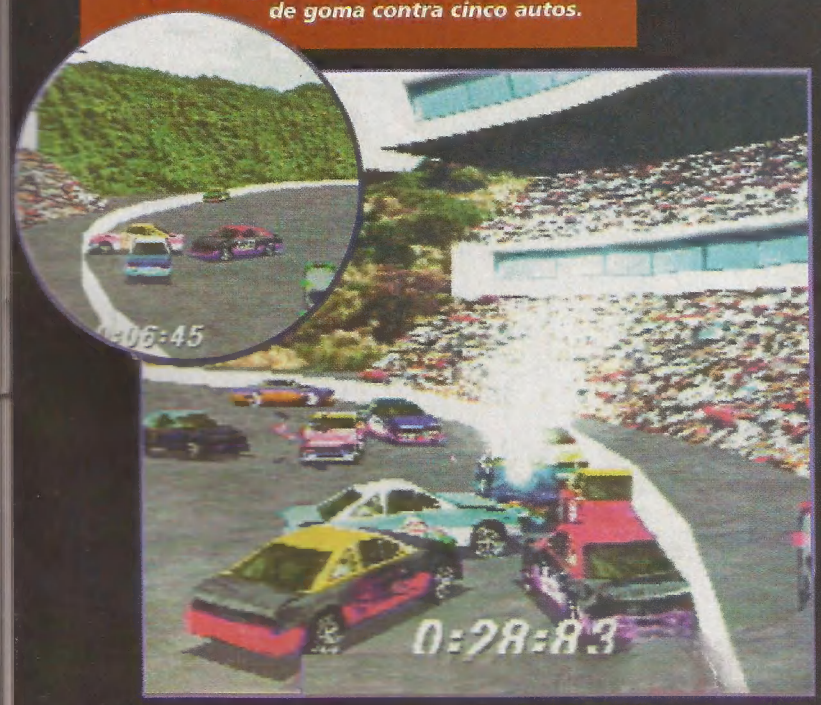
La cantidad de opciones de juego son muchísimas. Es en este aspecto en lo que falla el Daytona, el juego de Sega antes mencionado, al cual se puede competir de a muchísimos jugadores, pero que sólo tiene tres modalidades de juego. Solamente tres niveles de dificultad a los que le corresponde una pista a cada uno.

En otro caso, por ejemplo en el Nascar de PC, podrás jugar una importante cantidad de pistas. También cuenta con la posibilidad de que te prepares tu propio auto, desde la suspensión, los cambios, el peso, las ruedas, y muchísimas cosas más, hasta un mini programa que te permite diseñar la parte exterior de tu vehículo, donde podrás pintarlo, pegarle publicidades y hasta utilizarlo vos mismo o como oponente en el juego.

El Destruction Derby cuenta con distintas modalidades de juego, como por ejemplo la de dos jugadores, otra llamada "The Bowl", donde te encontrás en un gran círculo repleto de autos dispuestos a destruirse junto a vos. El campeonato normal es definitivamente el mejor. Por supuesto, también podrás ubicar la vista del conductor como quieras.

En la pantalla del juego no hay demasiados datos de la carrera, sólo tres o cuatro, y el resto está dedicado a la vista panorámica del game. Estos datos son: los puntos que llevás conseguidos en esa pista, la cantidad de vueltas, la posición de tu auto y las partes chocadas y dañadas de tu vehículo graficadas en un dibujo con partes verdes y rojas.

Aquí no hay nada que hacer. Nos hicimos de goma contra cinco autos.



IDEAL PARA TUERCAS

Una vez más hablamos de un juego muy recomendable para los que les gustan los games de autos y, también, para los que no les gustan tanto. La diversión es absoluta, y los gráficos, la música y el sonido también son espectaculares.

En una palabra,
¡Destruction Derby es una masa!

VIDEO GAME DEL MES

ARCADE

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

STREET FIGHTER ALPHA 2

A LA UNA, A LAS DOS, Y A LAS... DOS.

Street Fighter. Un nombre que hizo historia en el mundo de los videogames. Marc— el inicio de uno de los géneros que, muy poco tiempo después, se convertiría en el más exitoso de la industria: los juegos de lucha. Pero por alguna razón, la serie que nos ocupa en esta oportunidad, nunca llegó a superarse drásticamente. Hoy en día, hay más de siete Street Fighters que, a pesar de presentar diferencias en cuanto a lo gráfico, y algún que otro personaje nuevo, no incluyen ninguna innovación deslumbrante.

Claro que cabe aclarar, que la repetida fórmula es casi perfecta. Control, movimientos, personajes... la armonía entre estos elementos es, como ya dijimos, casi perfecta. Quizás ésta sea la razón por la que, una vez más, nos encontramos dando el veredicto de un nuevo Street Fighter 2.

FICHA TECNICA:

JUEGO: Street Fighter Alpha 2

Sistema: Arcade

Sale en: Mayo

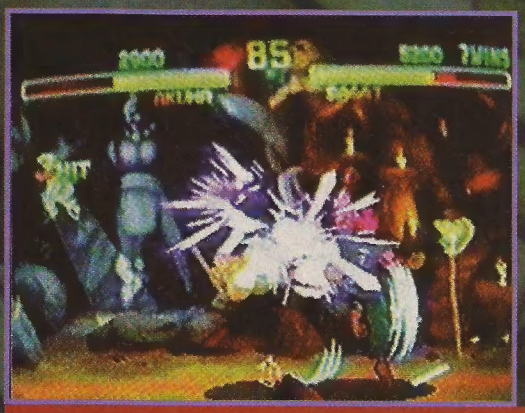
Jugadores: 2

Dificultad: Media/Alta

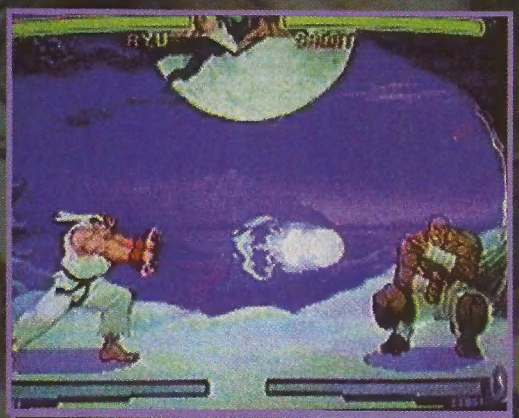
¿MAS VALE VIEJO CONOCIDO QUE NUEVO POR CONOCER?

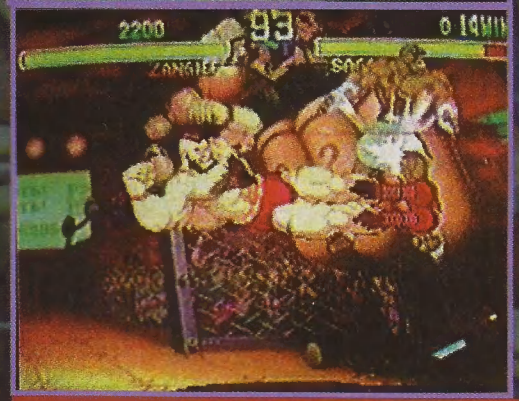
Quizás no. Pero este viejo conocido es, sin duda, digno de visitar. Nosotros -como seguramente muchos de ustedes- esperábamos encontrarnos con un completamente renovado Street Fighter. Sin embargo Capcom decide, una vez más, retocar su creación. Pero no te confundas, Street Fighter Alpha 2 es brillante. Sólo que creemos que ya estamos preparados para contar hasta tres.

En esta pantalla, vemos la gran variedad de personajes que podés seleccionar.

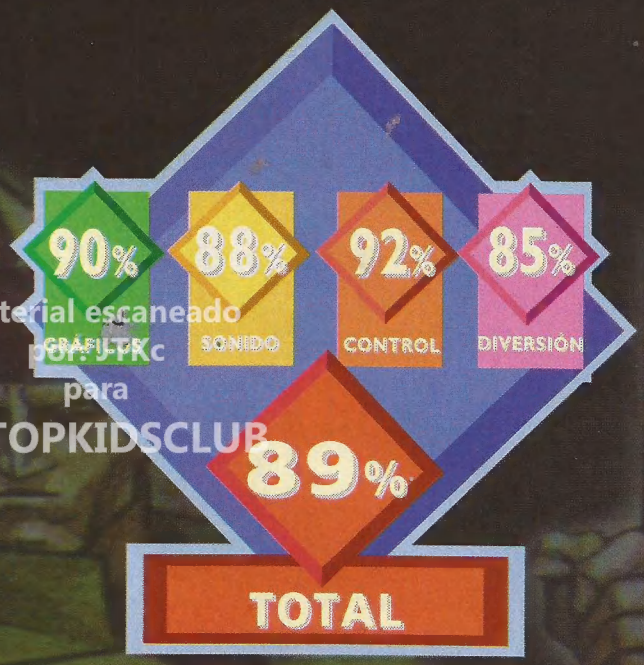


Como podés ver, Akuma está efectuando un combo.





La lucha en las calles continúa y los combatientes se preparan para la pelea.



Material escaneado por: Kc para /TOPKIDSCLUB

Bueno, pero ahora hay que concentrarnos en lo nuestro. Para empezar, Alpha 2 cuenta con ocho personajes "nuevos". Nos explicamos: tres de los ocho son **Dan, Bison y Akuma,** que en Alpha 1 eran accesibles mediante códigos. Otros dos son **Dhalsim y Zangief**, que están también en SF2. Los tres restantes son **Rolento, Sakaru y Gen.**

Rolento es un luchador que proviene de la banda Mad Gear del Final Fight. Parece un soldado y entremezcla sus tomas con granadas y su bastón para atacar. Para que te des una idea, su forma de luchar es parecida a la de Vega, con movimientos ágiles y rápidos.

Sakaru es una joven luchadora que, según oímos, es una discípula de Fei Long. Sus tomas son una combinación letal entre las de Ryu y las de Chung Li.

En cuanto a Gen, te contamos que es un anciano luchador que, al igual que Rolento, proviene de Final Fight. Sus ataques son, en su mayoría, de corta distancia, particularmente la llamada **Hand Slap**. Este luchador se destaca por tener la habilidad de cambiar sus tomas por otras completamente nuevas a lo largo de todo el torneo.

Como lo indicamos anteriormente, Zangief y Dhalsim vuelven al campo de batalla. Estos dos luchadores se encuentran casi intactos de su última aparición en Street Fighter 2 Turbo.

LO MEJOR PARA EL FINAL

Otra de las innovaciones es el nuevo sistema de combos. Para comenzar el combo se deben presionar tres botones juntos. ¿Cómo? De la siguiente manera: o dos de patada y uno de golpe; o dos de golpe y uno de patada. Una vez que hayas hecho esto, tu personaje empezará a brillar. Y a partir de que se comienza el combo, los jugadores podrán dar golpes y unir tomas, apretando ciertas combinaciones de botones de patadas y golpes.

Los escenarios son completamente nuevos y a simple vista, se nota la mejora en cuanto a detalles y colores. Inclusive se dice que entre los personajes secretos se encuentran **Blanca** y **Guille**. Y habrá que esperar para averiguarlo.

Entonces ...¿será éste el capítulo final de la saga Street Fighter 2? Todo indica que sí, ya que es sabido que SF3 está programándose. La pregunta del millón es para cuándo.

Pero mientras seguimos esperando, no nos viene mal Alpha 2 que, dicho sea de paso, es lo mejor y con su total de 18 personajes, sin duda, lo más variado de la serie.

VIDEO GAME DEL MES

SATURN

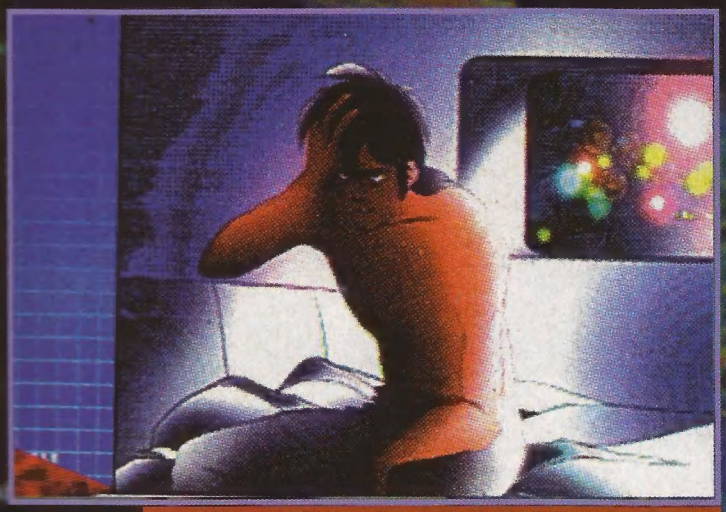
Material escaneado por: JTKC para TOPKIDSCLUB

Cyber Speedway

LA VELOCIDAD A PLENO.

Combiná impresionantes naves voladoras, gráficos espectaculares, una velocidad brutal, unas pantallas gigantes y perfectas y...¿qué obtendrás? Nada más y nada menos que un juego para Sega Saturn, titulado **Cyber Speedway**. Y vayamos directamente al grano. Se podría decir que este game está basado en el **Wipe Out**, para el Sony Playstation, que a su vez tomó como idea al genial **F-Zero** de SNES. Lo que reflejan los programadores de estos games es una posible idea sobre el futuro. Los juegos de carrera, en su mayoría, ya no se desarrollan sobre cuatro ruedas o sobre pistas hechas de asfalto, sino que ahora se manejan naves voladoras que van sobre cualquier tipo de lugar, desde pisos de hielo hasta lagos de lava.

Un juego innovador siempre corre peligro de ser rechazado, debido a que la gente no está acostumbrada a ellos. Para que esto no ocurra, el game tiene que ser bueno y llamar la atención. F-Zero y Wipe Out tuvieron mucha aceptación, y por eso Sega no se quedó atrás y creó Cyber Speedway, que realmente merece estar a la altura de los antes mencionados.



Aquí podemos ver parte del cinema que te comentamos anteriormente

Estamos en Terra, el mundo del agua.

FICHA TECNICA:

JUEGO: Cyber Speedway

Sistema: Sega Saturn

Memoria: CD Rom

Jugadores: 2

Tipo: Carreras

¿QUIERES SABER ALGO MÁS?

Al principio del game podrás ver un cinema de dibujos animados muy bien hecho.

Como te dijimos anteriormente, las pantallas están muy bien realizadas y se desarrollan en muchísimos y variados lugares. En total son once extensas pistas, en las que podrás ver pisos de hielo, lagos de agua o lava, pistas futuristas, entre muchas otras. También, de acuerdo con el

En esta foto podemos ver un escenario desarrollado en una calle del futuro.

Estamos conduciendo a 300 km/h en una de las pantallas de hielo del mundo Glacies.

Nos encontramos ante una explosión de un misil en otra de las pantallas del futuro.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

lugar en donde te encuentres, podrás hacer diferentes cosas. Por ejemplo, en el mundo de hielo llamado "Glacies", será bastante difícil controlar tu nave; aunque la ventaja es que podrás manejar en las paredes de dicha pantalla. En otra ocasión, te encontrarás en el mundo "Evaflammas", donde la superficie del suelo está cubierta por lava proveniente de cientos de volcanes. De esos volcanes, a su vez, tendrás que cuidarte debido a que muy frecuentemente lanzarán bolas de fuego que deberás esquivar sí o sí.

Las naves diseñadas para este game son totalmente aerodinámicas, pero en verdad fueron creadas especialmente para andar en cursos de agua, como los que encontrarás en el mundo "Terra".

Otras opciones de este game son la de poder cursar un circuito de clasificación; o bien tener la oportunidad de correr para quebrar un tiempo récord; o las competiciones contra la computadora o con un amigo, en la opción para dos jugadores. En esta última modalidad de juego, la pantalla se dividirá en dos y en cada una de ellas correrá un solo competidor.

¡Ah! Nos olvidábamos de mencionarte lo más atrayente del game. Además de correr las carreras e ir sobrepasando competidores, tendrás la oportunidad de dispararle misiles. Cuidado, no son ilimitados. En otras palabras, sólo tendrás que utilizarlos en casos especiales.

Seguro que te estarás preguntando cómo te enterás mientras estás jugando de cuál es tu puntaje o de en qué parte de la carrera estás. No te preocupes, porque los datos que te proporciona el game en pantalla son extremadamente completos. En la parte superior podrás ver las vueltas que te faltan, la posición de tu nave, el puntaje, la cantidad de misiles que disponés, la energía que te queda y a la velocidad que estás corriendo, que muchas veces es mayor a los 300 kilómetros por hora. Luego, en la parte inferior de la pantalla, podrás observar un pequeño mapa de la pista, un contador de energía circular perteneciente al escudo de la nave y otro en forma rectangular perteneciente al turbo.

NO TODOS SON PIROPOS

Este game es uno de los mejores para Saturn. Ofrece velocidad, acción y diversión. ¿Qué más se puede pedir?
Pero igualmente, como en casi todos los juegos, hay alguna desventaja. En este caso ocurrió casi lo mismo que con el **Daytona**. Los gráficos generales del game son muy buenos, pero los del background (fondos de pantalla) son bastante precarios. Es una lástima, porque la capacidad de este sistema es lo suficientemente buena como para lograr una buena gráfica en todas las pantallas. Otra contrariedad es el sonido. Como de costumbre, Sega no ha producido un muy buen sonido para su game. No obstante, estamos en condiciones de afirmar que Cyber Speedway es muy recomendable y, seguramente, te gustará mucho.

TOP RANKING

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1. MARIO RPG
2. COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD — BAJA
3. DONKEY KONG COUNTRY 2 — IGUAL
4. MORTAL KOMBAT 3 — BAJA
5. MEGAMAN X3 — IGUAL
6. BATMAN FOREVER — IGUAL
7. TOY STORY
8. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE — BAJA
9. WILD C.A.T.S — IGUAL
10. KILLER INSTINCT — IGUAL

SONY PLAYSTATION

1. D — ENTRA
2. JOHNNY BAZOOKATONE
3. TOH SHIN DEN 2 — IGUAL
4. LOADEATH — ENTRA
5. TEKKEN 2 — IGUAL

GAMEBOY

1. MORTAL KOMBAT 3 — IGUAL
2. BATMAN FOREVER — SUBE
3. POWER RANGERS - THE MOVIE
4. KILLER INSTINCT — IGUAL
5. STREET FIGHTER — IGUAL

MEGA

1. MORTAL KOMBAT 3 — IGUAL
2. EARTHWORM JIM 2 — ENTRA
3. GARGOYLES — IGUAL
4. VECTORMAN
5. BATMAN FOREVER — IGUAL

GAME GEAR

1. MORTAL KOMBAT 3 — IGUAL
2. PRIMAL RAGE — SUBE
3. NBA JAM T.E. — IGUAL
4. POWER RANGERS — BAJA
5. BATMAN FOREVER — ENTRA

PC

1. MORTAL KOMBAT 3 — IGUAL
2. RISE OF THE ROBOTS 2 — IGUAL
3. BAD MOJO — ENTRA
4. CHRONICLES OF THE SWORD — ENTRA
5. ADVANCED TACTICAL FIGHTER — ENTRA

Material escaneado
por: JT
para: TKC
/TOPKIDSCLUB

3 DO

1. THE 11TH HOUR — SUBE
2. WING COMMANDER 3 — IGUAL
3. BLADE FORCE — BAJA
4. MORTAL KOMBAT II — ENTRA
5. BRIAN THE 13 — ENTRA
6. SHOCKWAVE 2 — IGUAL
7. FO LP — SUBE
8. KILLING TIME — IGUAL
9. DRAGON S LORE — ENTRA
10. ISIS — BAJA

SEGA SATURN

1. SEGA RALLY — IGUAL
2. STREET FIGHTER ALPHA — ENTRA
3. VIRTUA FIGHTER 3 — IGUAL
4. MORTAL KOMBAT II — ENTRA
5. VIRTUA STRYKER — ENTRA

Ranking Internacional

1. ROOTS BLOODY ROOTS
   SEPULTURA
2. THE GREAT SOUTHERN TREND
   PANTERA
3. REPLICA
   FEAR FACTORY
3. SYMPHONY DESTRUCTION
   MEGADETH
4. SEVEN WORDS
   DEFSTONES
5. BLIND
   KORN
6. AEROPLANE
   RED HOT CHILLI PEPPERS
7. DIGGING THE GRAVE
   FAITH NO MORE
8. BODY COUNT 5 IN THE HOUSE
   BODY COUNT
9. RUNDOWN
   BIOHAZARD
10. BLIND AMBITION
    NAILBOMB

Ranking Nacional

1. HIJOS DEL SOL
   ANIMAL
2. BORRACHAMOR
   THE LAYA KURYAKI AND THE VALDERRAMAS
3. CASTIGADOR
   MALÓN
4. GENERACIÓN MUTANTE
   LOGOS
5. SÓLO POR SER INDIOS
   ANIMAL
6. VIVA SATANA
   BABASÓNICOS
7. EL PIBE TIGRE
   ALMAFUERTE
8. BOICOT CONTINUATURA
   FUN PEOPLE
9. COMO SELÁMPAGO EN LA OSCURIDAD
   LOGOS
10. HIJOS NUESTROS
    TODOS TUS MUERTOS.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

IN THE HUNT
PLAYSTATION

In the Hunt fue uno de los juegos que anunciaron con más anticipación su traspaso desde los arcades a un sistema hogareño. En el Consumer Electronic Show (CES), la espectacular exposición de electrónica que se realiza cada año en los Estados Unidos, se anunció que iba a salir una versión de este game para el sistema Super Nintendo, de 16bit.

Esta presentación fue en vano ya que el juego nunca salió para este sistema. Sin embargo, ahora, el sueño de muchos fans de este game se cumplió, pero esta vez el involucrado es el Sony Playstation de 32bit.

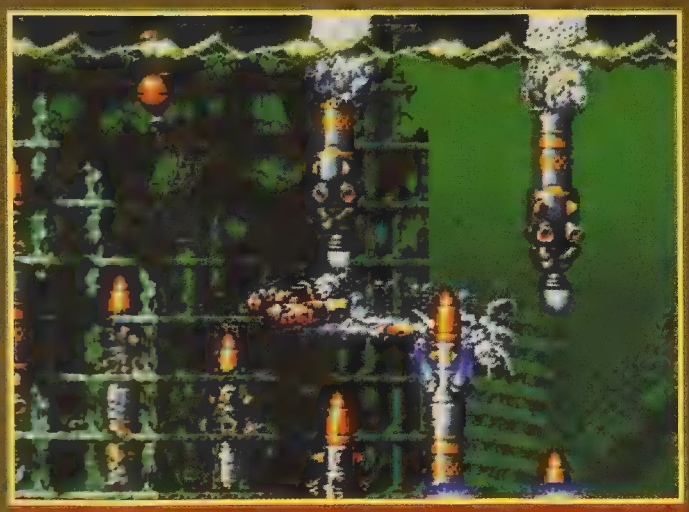
Para los que no conocen este game, les podemos decir que es del estilo "Shooter", de disparos. Pero ojo, que no se trata de cualquier juego de este tipo. In The Hunt es como tener las mejores cosas de todos los juegos de este estilo, de todo el mundo, juntas. La acción que ofrece durante todo el transcurso de la aventura es increíble.

Tu objetivo principal es conducir a un submarino fuertemente armado a través de seis extensos y complicadísimos niveles, que te romperán la cabeza. Estas pantallas son increíblemente difíciles y también requieren decisiones y pensamientos del jugador, no sólo apretar botones todo el tiempo, como se acostumbra a ver en los shooters comunes.

TODO UNA AVENTURA SUBMARINA

En el aspecto gráfico, te podemos decir que los programadores realizaron un muy buen trabajo, detallado y variado. Las pantallas están constantemente repletas de enemigos que sólo tienen una idea en mente: eliminar a tu submarino.

A lo largo del juego, podrás obtener una gran cantidad de "power ups", o elementos que mejoran la calidad de tu nave. Estas mejoras son generalmente en las armas. Los disparos que podrás realizar con los distintos tipos de armamento, podrán ser hacia arriba, abajo y adelante.



Al más puro estilo Marea Roja, tu submarino es perseguido por una flota de rockets enemigos.

El submarino que manejás, obviamente puede movilizarse sólo en el agua, aunque aviones y helicópteros te estarán atacando desde la superficie en forma casi permanente.

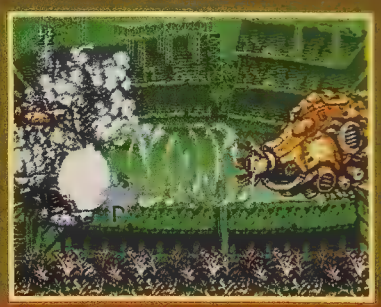
Los enemigos de finales de nivel son enormes y muy difíciles. Al comienzo, en las primeras misiones, el juego no te va a resultar tan dificultoso. Esto es toda una ventaja, ya que, de esta manera, tendrás la oportunidad de ponerte canchero desde el principio y así no deberás empezar perdiendo un partido tras otro, hasta terminar en el aburrimiento.

UN CLÁSICO

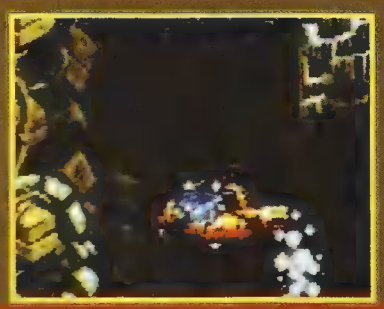
Sí, este es un auténtico "clásico" del mundo de los arcades que ahora puede llegar a estar en tu propia casa. Es divertidísimo, seguramente te va a durar un buen tiempo antes de que te lo termines, debido a su alto grado de complejidad. Los gráficos y la música son excelentes, y ni hablar de la diversión y la acción que experimentarás a lo largo de las seis misiones que se te imponen.

Si sos un fan de los shooters, como por ejemplo el R-Type, Gradius o Darius Twin, no dudes en buscar este título, que te volverá loco.

Bajo el agua te esperan las más peligrosas trampas.



Aquí estamos luchando contra un enemigo gigante.



Nos encontramos en una pantalla donde un hombre de roca te espera. ¡Cuidado!!!

RESIDENT EVIL
PLAYSTATION

TOP NEWS
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

RESIDENT EVIL YA ES UNA REALIDAD

[illegible] de [illegible] escrito grandes cantidades de números e información durante la cobertura. Al ver el juego, ahora te podemos decir [illegible] completo en un 100%, listo para que [illegible] se diviertan y experimenten uno de los mejores games que han sido creados para un sistema de 32 bits. [illegible] juegos. En serio, Resident Evil es [illegible] la empresa Capcom.
En esta revista lo hemos seguido desde muy cerca, desde [illegible] 40% o menos. Al ver la versión final, nos hemos impresionado de los cambios que se habían hecho, por eso decidimos presentarlo de nuevo, de punta a punta, como finalmente lo vemos en el espectacular sistema PlayStation.

Resident Evil es ahora mucho más que una aventura gráfica en la que tienes que resolver rompecabezas. También [illegible] obligados a aclarar que tiene menos acción de la que esperábamos. Pero [illegible] lo hay, al enfrentar a enemigos [illegible] que debes eliminar con las armas que portes en ese momento. Las vastas áreas a explorar [illegible] llenas de [illegible] y [illegible] estarán llenas de [illegible] que te harán pensar [illegible] la complejidad de su [illegible] también es un factor [illegible] pero lo que más se destaca del game son los tremendos gráficos y el sonido. El juego en general es muy parecido al clásico Alone in the Dark, famoso en su [illegible]. También se [illegible] que tiene algo del 7th Guest, por los acertijos y rompecabezas.

El control es muy bueno y los [illegible] son [illegible] en cuanto a [illegible] gran [illegible] y calidad. La mecánica del juego también está [illegible] en de nuevas ideas como, por ejemplo, las armas que [illegible] para eliminar a tus enemigos, las cuales tendrán distinto poder a medida que te [illegible] a la [illegible].

Como ya [illegible] anteriormente, los gráficos son extraordinarios, al igual que la animación de todos los personajes. Es increíble la [illegible] y el detalle de ellos. Se [illegible] que son demasiado reales para ser parte de un juego.

LA HISTORIA DE RESIDENT EVIL

En lo que se refiere a la historia, [illegible] a Jill Valentine y a Chris Redfield, ambos pertenecientes al Departamento de Policía Raccoon. Ellos deben buscar a un grupo de policías que desaparecieron mientras estaban investigando unas misteriosas muertes. Son forzados a realizar la búsqueda en una misteriosa y vieja mansión. Una vez adentro no pueden salir y se dan cuenta de que allí se encuentran los cuerpos de los policías desaparecidos.
Las rutas varían dependiendo del personaje que elijas. Si seleccionás a Jill, [illegible] portar más armas y cosas útiles como [illegible] un oficial llamado Barry Burton, pero si jugás con Chris, quien resulta más [illegible] que Jill, podrás ser ayudado por Rebecca Chambers, una sobreviviente del grupo de oficiales desaparecidos.
Los increíbles gráficos están [illegible] en tres dimensiones con texturas [illegible]. Las animaciones de la presentación (en blanco y negro) y las [illegible] de los personajes son [illegible] que se presentan entre [illegible] y [illegible] también [illegible] por computadoras en Dreamcast.

Aquí podemos apreciar la calidad gráfica del game, al ver a uno de los protagonistas subir las escaleras de la enorme mansión.

Este es un perro salvaje, uno de los tantos enemigos que hay en el juego.

Ojo con entrar a este cuarto: hay una víbora gigantesca.

Nuestro héroe se encuentra frente a dos enemigos esta vez ¿Son humanos o monstruos?

En una vista panorámica, nuestro personaje ataca a un enemigo con un arma de fuego.

Cuando creés que el juego está por terminar, aparece otra [illegible] que hay que explicar y seguramente [illegible] a pensar que el juego es [illegible]. En realidad no es [illegible]. La [illegible] es [illegible] y en [illegible] la [illegible] del juego es más o menos como el Alone en The Dark 1 y 2 juntos.

IDEAL PARA FANÁTICOS

[illegible] un título más que se suma a la lista de los [illegible] para el Sony [illegible]. Es largo, tiene una calidad gráfica y auditiva [illegible] y mezcla un poco de aventura gráfica con acción y [illegible].
Es ideal para los fans de los juegos como Alone in The Dark, The 7th Guest, [illegible] 11th Hour. Ah, y casi nos olvidábamos de [illegible] para un solo jugador y [illegible] tiene una [illegible] intermedia.

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

TOP NEWS

TALES OF PHANTASIA

SUPER NINTENDO

TALES OF PHANTASIA, UNA ÉPICA AVENTURA.

Este game había sido anunciado hace ya dos años (no saques la calculadora, fue en 1994). Pasó mucho tiempo, pero finalmente llegó, y parece ser el RPG más impresionante para un sistema de 16-bits, el Super Nintendo.

Ya hemos hablado de fabulosos juegos de este estilo, como por ejemplo el Final Fantasy 3, o el Chrono Trigger. Pero con el único que se puede comparar es con el Seiken Densetsu 3, creado por la experta compañía Square Soft. La categoría gráfica de estos dos juegos es increíble (acuérdense de que estamos tratando con games pertenecientes a sistemas de 16-bits).

Millones de efectos como scalling (ampliación o disminución del tamaño de un personaje o elemento en movimiento), rotation (rotación de estos elementos), gráficos muy variados de paisajes, pueblos, montañas, y muchos mundos fantásticos, hacen de este juego una historia larguísima. Otro detalle buenísimo es el parallax scrolling de las pantallas (esto se produce cuando distintos fondos se mueven en direcciones contrarias a distintas velocidades, creando un efecto de tridimensión. En el caso que nos ocupa, la cantidad es de 10 fondos.)

Además de la terrible calidad gráfica, este juego posee unos efectos de sonido espectaculares. En total, tiene 48 megas de memoria, de los cuales 16 han sido utilizados para crear voces. Sí, nunca antes se había hecho esto. Por eso hay una gran cantidad de diálogos y hasta una melodía totalmente cantada. La música de fondo es muy fuerte, y también está muy bien lograda. En las opciones del juego tendrás la oportunidad de escuchar todo esto mediante un "sound test", o testeo de sonido.

LA HISTORIA Y ALGO MÁS...

Vos sos el encargado de protagonizar el juego, manejando a un personaje llamado Kres, un joven guerrero que un día va a cazar con el fin de conseguir comida para él y su familia. Al regresar a su aldea encuentra todo destruido. Los causantes de esta tragedia querían en realidad el amuleto de Kres. Este amuleto hace posible liberar un peligroso y gigantesco demonio que fue atrapado hace 100 años.

Luego, los malvados guerreros raptaron y atraparon a Kres. Le quitan el amuleto y liberan al demonio. Como era de esperarse, esto causa un terrible desastre. Finalmente, lo que hay que hacer es ir de nuevo al pasado y vencer otra vez el monstruo que liberaron.

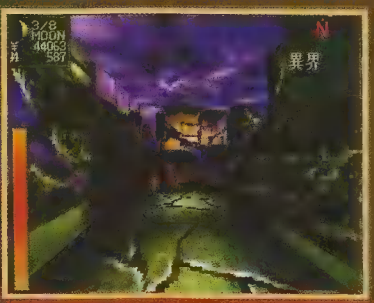
En el control, el juego es distinto a los demás RPGs. Vos manejás solamente a Kres, el personaje principal. Sus compañeros te seguirán y ayudarán, pero no los podrás manejar directamente, sino que les tendrás que dar diferentes órdenes. Tu arma principal es una espada, aunque también podrás realizar muchos golpes y poderes diferentes mediante combinaciones de botones.

Ya hemos idolatrado bastante a este juego y es hora de decirles que también hay alguna que otra desventaja. Por ejemplo, cada diez pasos tendrás que luchar con algún enemigo, lo cual convierte al juego en algo lento y hasta, a veces, aburrido. Hay una especie de magia que evita que peleés con muchos de tus enemigos, eliminándolos instantáneamente, pero esta magia es imprescindible para eliminar a los jefes finales con lo que se te complicaría todo el juego. Para evitar esto, tendrás que pensar e idear una táctica.

EN CONCLUSIÓN...

Tales Of Phantasia es tremendo. Sus gráficos son una masa, el sonido también, la historia también. Lo único en contra como dijimos anteriormente, son la cantidad de batallas. Namco, la empresa creadora de este game se pasó, y demuestra que tiene la capacidad necesaria para hacer un juego de estas características.

Es muy recomendable y siempre recuerden que para jugar este tipo de juegos hay que tener conocimientos de inglés, debido a las historias y diálogos que vienen incluidos, obviamente, en la lengua de Shakespeare. Ahora esto en japonés, nuestros escritores, ansiosos, que salga en Estados Unidos para que también lo podamos tener nosotros.



Este es uno de los tantos escenarios que tendrás que recorrer.

En este cuarto, estás interactuando con una gran cantidad de personajes.

Esto es algo así como un "pueblo fantasma": hay que investigarlo todo.

Aquí estamos en plena batalla.

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER

SATURN

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Shin Megami, llega para el Sega Saturn a los Estados Unidos. Y, en consecuencia, también llegará a estas tierras en un tiempo relativamente breve. Por ahora, nosotros hemos visto y experimentado la versión japonesa de este juego para el sistema de 32-bit Sega Saturn. Por eso, aparte de los difíciles elementos del estilo RPG que tiene este game, hemos visto una innumerable cantidad de texto en japonés, que obviamente serán traducidos al inglés en su versión para los Estados Unidos. Para los que no le es familiar la serie de juegos Megaten (prácticamente todos, debido a que pertenecen a Japón), no se preocupen.

Te podemos decir que no es una serie muy famosa y famosa de Jacom, con algo interesante que, más o menos, cada 45 minutos sale un juego nuevo. No, mentira, estamos exagerando sólo un poco. Atlus, la editora de estos games, por primera vez va a hacer una versión que no pertenezca a Japón.

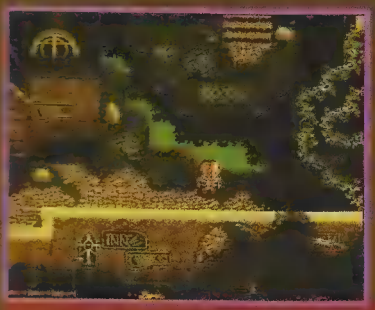
Como le dijimos anteriormente, tiene muchos elementos pertenecientes a un RPG. El estilo de game es como el Shadowrun. Vos manejás a un personaje y sus características ligeras y desbloqueo mágicas, algunos weapons y otras más complejas. Tendrás que conversar todo y hablar con gran cantidad de personas. A diferencia del Shadowrun, este game tiene acciones casi textuales y informativas.

La vista es en primera persona, o sea que todo lo que hay en la pantalla es lo que los ojos de tu personaje están viendo. Tendrás que enfrentar una gran cantidad de enemigos y además, vas a tener que hablar con personajes desconocidos. Como si esto fuera poco, de algunos vas a tener que hacerte amigo o hacer que te dejen solo. O convencerlos para que te sigan en tu extraña aventura.

Esta es la vista en primera persona. Aquí estamos en un pasillo de piedras verdes.

Este es otro de los tantos lugares a donde podrás ir a investigar. También podemos ver los excelentes gráficos.

Y ahora, una secuencia animada... ¿no te encanta?.



Aquí estamos ante otro elemento fantástico situado en una especie de bosque.

DENTRO DEL GAME

El juego comienza con vos y tu novia, ambos japoneses. Luego de tomar un café, van a la biblioteca a buscar un libro que necesita tu chica y que habla sobre algunas reliquias que señalan que el imperio del Sol estuvo dominado alguna vez por criaturas que a su vez pertenecían a un gran grupo de demonios. Cuando llegan, ella se da cuenta de que se había olvidado la tarjeta para sacar libros. Vos, de bueno que sos, le prestás la tuya. Cuando ingresás solo a la sala, un extraño hombre te dice que te dés el libro que acabás de robar o si no, simplemente, te mata. Vos no lo tenés porque tu novia era quien se lo había tomado. Quince minutos de juego y ya estás muerto... Luego de una espectacular secuencia animada en donde se ve lo ocurrido, te encontrás con el personaje La Muerte, que te dice que todavía no te ha llegado la hora de pasar a mejor vida.

Entonces, La Muerte, al ver que tu cuerpo está gravemente dañado, decide devolverte a la tierra, pero en el cuerpo de otra persona. Cuando te despertás, te encontrás en el fondo de un extraño, oscuro y fuertemente armado. Se trata de un hombre que ha sido de una asilo. Luego de chocar de unas extrañas criaturas [illegible] a demonios. Luego de este evento, este hombre había muerto, pero su cuerpo había quedado [illegible]

La chica no está contenta con la decisión de La Muerte, nos dice, también que llevar a cabo sus compromisos, pero no son nada agradables. Vas a tener que conversar a los supuestos [illegible] que [illegible] Además, podrás utilizar sus poderosas armas, sus poderosas [illegible] y también vas a poder salir con su ayuda... y más si te [illegible] perder tu [illegible].

ENTRE CINEMAS Y 3 D.

Como te darás cuenta, este game tiene una historia muy complicada y verdaderamente original. Los gráficos son muy [illegible] el mejor [illegible] Doom, pero con la [illegible] de una [illegible] hay una gran cantidad de cinemas y animaciones [illegible] en los [illegible].

Si se trata de juegos como el Shadowrun, que mezcla RPG, acción y estrategia, éste es un título muy recomendable. Como siempre, te recordamos que tenés que saber bastante inglés para seguir la historia y el sentido del juego.

[illegible] aproximadamente en junio y se espera que en los Estados Unidos salga más o menos para el verano local (allá [illegible]).

TOP QUESTIONS

Material escaneado por
/TOPKIDSCLUB

¿Querés saber cómo se hace tal o cual fatality? ¿Ignorás cómo jugar con un luchador oculto? ¿Te morís de curiosidad por saber cómo realizar una animality? Si cualquiera de éstos es tu caso, amigo, no tenés más que enviar tu consulta a Pinto 3574 (1429) Capital, que será analizada por nuestros expertos para brindarte, como no podía ser de otra manera, la respuesta correcta. Acordate: aclará en el sobre que la sección es Top Questions y recordá también que cualquiera sea tu interrogante aquí tendrá su respuesta.

Pregunta

Hola. Me llamo Sebastián y les escribo con mi hermano Pablo. Les pedimos que respondan las siguientes preguntas del MK 3 y II.
1) Cómo hacer la fatality de Rayden y de Baraka.
2) ¿Y la fatality de Johnny Cage y de Sub Zero?
3) Y también la fatality de Kung Lao y Reptile.
4) ¿Cómo poner a Ermac, Scorpion y Kitana en el Mega Drive?
Espero que respondan pronto porque soy un fanático de ***Top Kids.***

Sebastián Andreu
Wilde

Respuestas

Tenemos muchas preguntas así que, además de decir gracias por lo que vos y tu hermano dicen en la carta, vamos a ir directamente a las respuestas. Anoten que ahí van:
1) Rayden: mantené apretado el botón de piña alta por 10 segundos y soltalo al lado de tu oponente.
Baraka: mantené apretado el botón de defensa, hacé 3 veces atrás, y luego apretá el botón de piña baja a una distancia de un paso.
2) Johnny Cage: apretá 2 veces abajo, 2 veces adelante y el botón de piña baja.
Sub Zero: congelalo con el hielo eterno (adelante, adelante, abajo y patada alta) y luego hacé adelante, adelante, abajo, adelante, adelante y apretá el botón de piña alta. Todo esto, pegado a tu adversario.
3) Kung Lao: mantené defensa y apretá 3 veces adelante y después el botón de patada baja. Distancia: alrededor de 2 pasos de tu adversario.
Reptile: a una distancia de 3 o 4 pasos, hacé atrás, atrás, abajo y apretá el botón de piña baja.
4) Lamentamos decirte que Ermac, Scorpion y Kitana -al igual que Jade, Mileena, etc.- no están en la versión del MK 3 disponible para Mega. Por el momento, en la única consola que está disponible el MK 3 Ultimate es en Sega Saturn.

Pregunta

Hola. Me llamo Matías y les escribo para pedirles los siguientes trucos del Mortal Kombat 3.
1) ¿Cómo hacer para jugar con Scorpion en el MK 3?
2) ¿Cómo hacer para jugar con Kitana en el MK 3?
3) ¿Y con Mileena?
4) ¿Cómo juego con Noob Saibot y Jade en el MK3?
Ojalá publiquen mi carta y me den pronto las respuestas. Chau.
Matías Javier Gómez de la Torre
San Martín, Mendoza.

Respuesta

A preguntas concretas, respuestas concretas.
1) No.
2) No.
3) No.
4) No.
Ahora te explicamos: estos personajes se encuentran únicamente en el MK 3 Ultimate. El único que podés llegar a encontrar en el MK 3 "común" es a Noob Saibot. Pero no para controlarlo, sino para luchar contra él. Si tenés muchas ganas de jugar contra estos luchadores, no tenés más que ir a los videos más cercanos a tu domicilio. O comprarte (o conseguir) un Saturn.

Pregunta

Soy Juan Manuel y tengo 11 años. Vivo en Córdoba y les escribo para preguntarles trucos del MK II. Ahí van:
1) La babality de Kitana.
2) La decapitación de Kung Lao.
3) Las fatalities de Rayden.
Estos trucos son para Sega Genesis. Les estaré muy agreadecidos si publican mi carta. Su revista está súper y no me la pierdo nunca. Saludos a todos los que

hacen **Top Kids**.
Juan Manuel,
Córdoba.

Respuesta

No tenés nada que agradecernos. Estas páginas son exclusivas de nuestros lectores y nosotros sólo estamos para atender todas sus dudas. Gracias por lo de "súper" y ahora vamos a lo que te interesa.
1) Para hacer la babality de Kitana primero te recordamos que no tenés que apretar el botón de piña durante el round. Para ejecutarla apretá 4 veces abajo y el botón de patada baja.
2) Para cortarle la cabeza con Kung Lao, tenés que irte bien lejos, mantener apretado el botón de piña baja, hacer 3 veces atrás, una adelante y soltar el botón de piña baja. Cuando lo hagas, Kung Lao arrojará el sombrero y antes de que esté por pegarle a tu enemigo hacé arriba para que el sombrero consiga finalmente cortarle la cabeza. De lo contrario, le pegará pero no le hará la fatality.
3) Nos pedís las dos fatalities de Rayden. Una de ellas ya fue contestada en la carta de Sebastián Andreu. La otra se consigue manteniendo apretado durante 4 segundos el botón de patada baja, soltalo junto a tu adversario y cuando lo comience a electrocutar, tenés que apretar patada alta, defensa y patada baja. Tenés que hacerlo rápidamente y varias veces para que explote.
Esperamos que te salga todo lo que pediste.

Pregunta

Queridos amigos de **Top Kids.**
Me llamo Guido Giordano. Esta es la primera carta que les escribo a la sección Top Questions.
Quería saber si hay algún truco para jugar con Ermac, el Ninja rojo, en el MK 3. Si existe, ¿me lo pueden decir? Además, ¿hay algún truco para jugar con los personajes del MK 3 de máquinas de salón en el Sega Genesis? ¡Ah! ¿Y se puede jugar con Noob Saibot en el MK 3? ¿Va a salir el MK 4? ¿Cuándo?
¿Se puede jugar con Rayden en el MK 3?
La revista está buenísima y nunca me la pierdo.
Chau. Hasta la próxima.
Guido Giordano
Rosario, Santa Fe.

Respuesta

La diosa fortuna te sonríe ya que tu primera carta es respondida muy rápidamente. Y a eso vamos.
Se puede jugar con Ermac en el MK 3 "Ultimate" y no en el "común". Los personajes del MK 3, de las máquinas recreativas (suponemos que te referís al Ultimate), no están en el MK 3 de Sega. Con Noob Saibot, lo único que podés hacer es enfrentarte a él. Con respecto al MK 4 y el porvenir del MK en general, se dicen muchas cosas. Por ejemplo, MK Omega o MK 3 Plus (+), que saldrá exclusivamente para el Ultra 64 y también se habla del MK 4, que serán los personajes digitalizados de la película.
Sobre lo de Rayden, no sabemos de dónde sale la versión de que se puede jugar con este personaje. Puede ser que se confundan con la friendship de Nightwolf. Sin embargo, quizás se pueda jugar con Rayden haciendo un par de cosas con Shang Tsung. Pero esto, por ahora, no es más que un rumor.

Material escaneado por JTKc
para
TOPKIDSCLUB

Pregunta

Hola. Soy Mauro Corti y quiero hacerles algunas preguntas del MK 3 para Mega.
1) ¿Cómo encuentro a los 8 personajes ocultos del MK 3?
2) ¿Se puede en el MK 3 de Mega jugar con Scorpion, Mileena, Reptile y Kitana?
P.D.: perdonen las faltas de ortografía.
Mauro Corti,
Capital

Respuesta

Estás perdonado por las faltas. Y ahora, lo que te interesa.
1) y 2) ¿¡¿¡¿¡Ocho personajes ocultos?!?!?!?!
Contemos juntos, pero nos parece que a ocho no llegan. Tenemos a Smoke, Motaro, Shao Kahn y... ¿nos olvidamos de alguien? ¡Sí! Noob Saibot. Y por las dudas, y para contar más, el supuesto Rayden. Podría decirse que no llegamos a 8. Son 5, y con suerte. Lo que creemos y, seguramente es lo más probable, es que al igual que muchos chicos (casi todas las cartas

tienen una pregunta relacionada con el tema), es que creas que Scorpion y todos los personajes de tu segunda pregunta sean del MK 3 normal. ¡¡¡¡¡¡Pero ellos son del Mortal Kombat 3 Ultimate!!!!!

Material escaneado por: JTKc para @TOPKIDSCLUB

Pregunta

Hola. Me llamo Julio [illegible] Zinni, tengo 9 años y les escribo para que me digan cómo hacer la fatality de Sonya, Cyrax, Sektor, Shang Tsung, Liu Kang y Nightwolf para el MK 3 de Sega. Si pueden, publíquenlos en **Top Kids** de junio.

Julio César Zinni
Zapala, Neuquén.

Respuesta

Contestar todas tus dudas nos llevaría prácticamente toda la sección. Por eso dimos varios números con especiales de trucos del MK 3 (diciembre ´95, enero ´96 y febrero ´96). No obstante, vamos a darte algunos para que no te sientas defraudado.

Sonya: Fatality: atrás, adelante, abajo y el botón de correr. Distancia: cualquiera.
Otra fatality de Sonya: mantené defensa y correr y apretá arriba, arriba, atrás, abajo. Distancia: lejos.
Animality de Sonya: mantené golpe bajo y hacé atrás, adelante, abajo, adelante. Y soltá el botón. Distancia: pegado.
Fatality de Kabal: apretá correr, defensa, defensa y patada alta. Distancia: pegado.
Otra fatality de Kabal: abajo, abajo, atrás, adelante más el botón de defensa. Distancia: de 3 a 5 pasos.
Animality de Kabal: mantené golpe alto y hacé adelante, adelante, abajo, adelante y soltá el botón. Distancia: pegado.
Fatality de Cyrax: mantené defensa y hacé abajo, abajo, arriba, abajo y apretá el botón de piña alta. Distancia: cualquiera.
Otra fatality de Cyrax: mantené defensa y presioná abajo, abajo, adelante, arriba y apretá el botón de correr. Distancia: pegado.
Animality de Cyrax: mantené defensa y hacé arriba 2 veces, abajo 2 veces. Distancia: pegado.
¿Conforme? Cualquier duda, volvé a escribirnos.

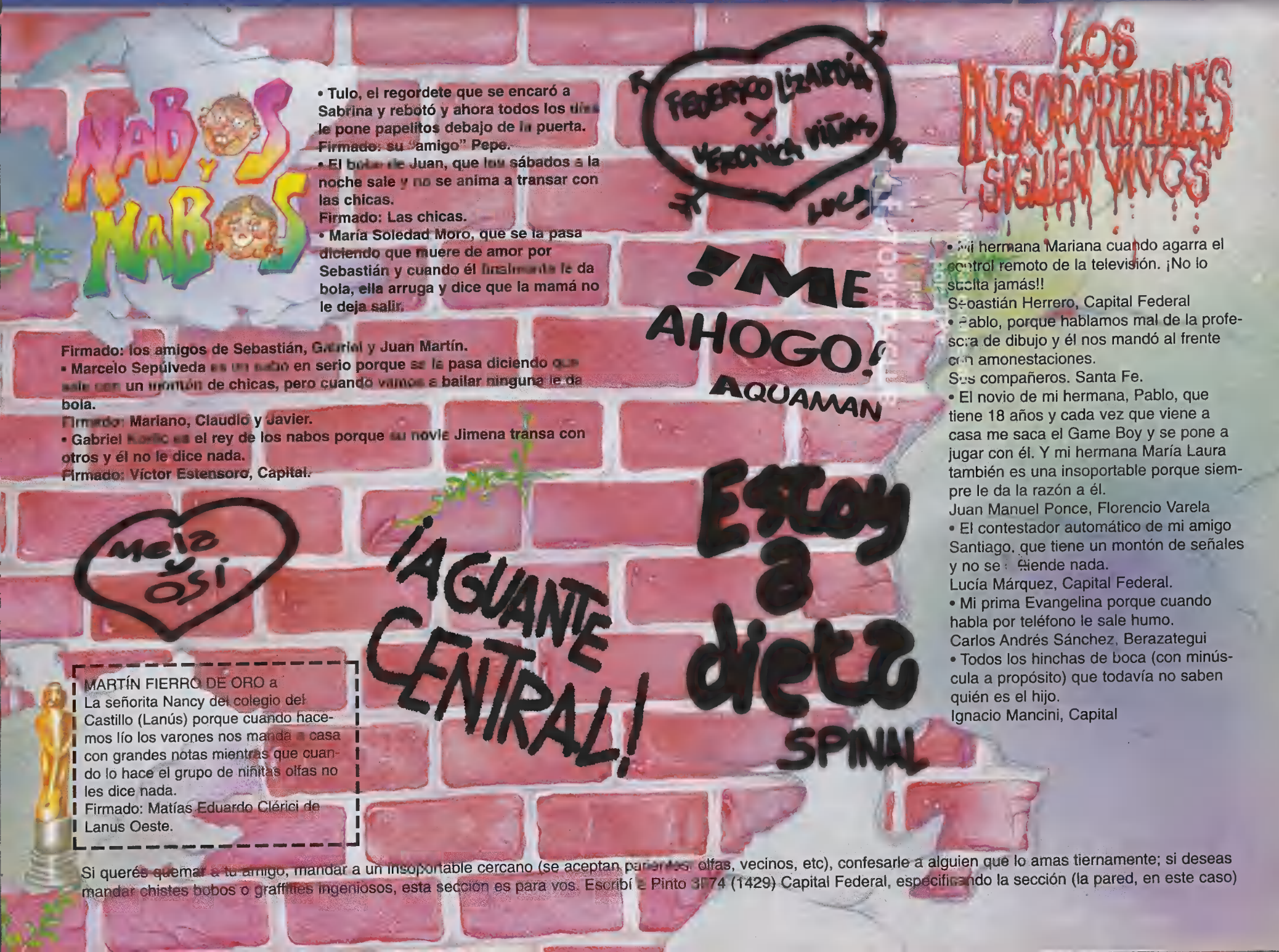
Pregunta

Hola. Me llamo Diego, tengo 11 años y les comento que la revista está muy buena. Además, quisiera hacerles algunas preguntas:
1) ¿Cómo se elige a Smoke en el MK 3 para Mega?
2) ¿Hay opciones secretas como el Kool Stuff de SNES pero para Mega? Si las hay, quisiera conocerlas.
3) Descubrí que poniendo el código 0 2 4 6 8 9 en la pantalla de Versus, se consigue que no corra el tiempo.
Sigan así. Hasta la próxima.
P.D.: ¡aguante **Top Kids**!

Diego Ferreyra
Mafekín, Córdoba

Respuesta

Gracias por el mensaje de aguante y, en cuanto a tus preguntas, te decimos que:
1) Tenés dos maneras de elegir a Smoke. La primera es haciendo un truco cuando encendés la máquina y la otra es activando las nuevas opciones que te daremos a continuación.
2) Sí. Están, existen y se sacan de la siguiente manera: para Smoke, tenés que apretar cuando aparece el logo de MK, A, B, B, A, abajo, A, B, B, A, abajo, arriba, arriba.
Para las opciones que nos pedís, tendrás que hacer, en la pantalla donde aparecen "star" y "options", la siguiente secuencia:
*Cheat: A, C, arriba, B, arriba, B, A, abajo.
*Secret: B, A, abajo, izquierda, A, abajo, C, derecha, arriba, abajo.
* Killer Kode: C, derecha, A, izquierda, A, arriba. C, derecha, A, izquierda, A, arriba.
Aparecerán tres opciones nuevas, donde podrás elegir si querés que estén activados los nuevos personajes. Pero para jugar, lo podés hacer únicamente de a dos.



NABOS Y NABOS

• Tulo, el regordete que se encaró a Sabrina y rebotó y ahora todos los días le pone papelitos debajo de la puerta.
Firmado: su "amigo" Pepe.
• El bola de Juan, que los sábados a la noche sale y no se anima a transar con las chicas.
Firmado: Las chicas.
• María Soledad Moro, que se la pasa diciendo que muere de amor por Sebastián y cuando él finalmente le da bola, ella arruga y dice que la mamá no le deja salir.
Firmado: los amigos de Sebastián, Gabriel y Juan Martín.
• Marcelo Sepúlveda es un sabio en serio porque se la pasa diciendo que sale con un montón de chicas, pero cuando vamos a bailar ninguna le da bola.
Firmado: Mariano, Claudio y Javier.
• Gabriel Korio es el rey de los nabos porque su novia Jimena transa con otros y él no le dice nada.
Firmado: Víctor Estensoro, Capital.

Mala y ósi

MARTÍN FIERRO DE ORO a La señorita Nancy del colegio del Castillo (Lanús) porque cuando hacemos lío los varones nos manda a casa con grandes notas mientras que cuando lo hace el grupo de niñitas olfas no les dice nada.
Firmado: Matías Eduardo Clérici de Lanus Oeste.

Federico Lizardo y Verónica Viñas

¡ME AHOGO! AQUAMAN

¡AGUANTE CENTRAL!

Estoy a dieta SPINAL

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

• Mi hermana Mariana cuando agarra el control remoto de la televisión. ¡No lo suelta jamás!!
Sebastián Herrero, Capital Federal
• Pablo, porque hablamos mal de la profesora de dibujo y él nos mandó al frente con amonestaciones.
Sus compañeros. Santa Fe.
• El novio de mi hermana, Pablo, que tiene 18 años y cada vez que viene a casa me saca el Game Boy y se pone a jugar con él. Y mi hermana María Laura también es una insoportable porque siempre le da la razón a él.
Juan Manuel Ponce, Florencio Varela
• El contestador automático de mi amigo Santiago, que tiene un montón de señales y no se entiende nada.
Lucía Márquez, Capital Federal.
• Mi prima Evangelina porque cuando habla por teléfono le sale humo.
Carlos Andrés Sánchez, Berazategui
• Todos los hinchas de boca (con minúscula a propósito) que todavía no saben quién es el hijo.
Ignacio Mancini, Capital

Si querés quemar a tu amigo, mandar a un insoportable cercano (se aceptan parientes, olfas, vecinos, etc), confesarle a alguien que lo amas tiernamente; si deseas mandar chistes bobos o graffities ingeniosos, esta sección es para vos. Escribí a Pinto 3174 (1429) Capital Federal, especificando la sección (la pared, en este caso)

TOP CUPONES

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Tus votos siguen siendo una parte fundamental de Top Kids. Por eso -y para facilitarte el trámite- te damos esta serie de cupones para que los llenes con tus preferencias. ¿Cómo llegan a destino? Muy fácil: remitiendo tu sobre a nuestra nueva redacción sita Pinto 3574 (1429) Capital.

Ranking Nacional

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Ranking Internacional

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAMEBOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PC

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SONY PLAYSTATION

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

3 DO

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SEGA SATURN

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MORTAL KOMBAT®

BATTLEWAVE

6

MORTAL KOMBAT

SONYA BLADE...
SHAO KAHN...
La BODA
que nunca
deseaste
VER

CHARLES MARSHALL
VINTON T. HEUCK
DAVID MOWRY

Material escaneado
por: JTK
para
/TOPKIDSCLUB

EN ALGUN SITIO OCULTO DE LA MENTE DE *SONYA BLADE* HAY UNA *VOZ* QUE PARECE GRITARLE A SU CUERPO QUE SE *"DETENGA"*.

PERO SUS MIEMBROS SE *NIEGAN* A ESCUCHAR, CONDUCIENDOLA EN CAMBIO POR EL PASILLO CENTRAL DE LA SALA DEL TRONO DEL *OSCURO EMPERADOR*...

MARCHA HACIA ADELANTE, CON SU LIBRE ALBEDRIO *ARREBATADO* POR EL HECHICERO *REPTILE*.

Y, A MENOS QUE ALGO *DRASTICO* SUCEDA PRONTO, SE ENCONTRARA A SI MISMA *CASADA* CON EL TODOPODEROSO *SHAO KAHN*.

Y PRONTO SE VOLVERA CONOCIDA COMO *LA SEÑORA* DE...

MORTAL KOMBAT

DEATH MOVES

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

written by - CHARLES MARSHALL
pencilled by - VINTON T. HEUCK
inked by - DAVID MOWRY
lettered by - JOSEPH ALLEN
color desing by - MOOSE BAUMANN
assoc. editor - DAN SHAHEEN
edited by - MARK PANICCIA

color by
interior color by - GONE FISHIN'
color edited by - RUTH & SHARLEEN

Mortal Kombat Battlewave Nº6 - Octubre du 1995. Publicado mensualmente por Editorial Newco S.A. Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal. Argentina. Te.: (541) 633-4005 - Fax: (541) 633-4013 — 1992 Mortal Kombat ® es una marca registrada de Midway® Manufacturing Company, en uso bajo licencia. Usuario autorizado Editorial Newco S.A. a través de Malibu Comics, Entertainment Inc. — Impreso en los talleres de Antártica. Distribuído en Capital Federal y Gran Buenos Aires por Ayerbe y Asoc. (E. De Luca 1650 Capital Federal. Te.: 941-7444). Resto del país por Disa (Pte. Luis S. Peña 1836 Capital Federal. Te.: 304-9377). Nº de Propiedad Intelectual: en trámite. Impreso en Argentina.

ELLA ES UNA NOVIA ADORABLE, NO ES CIERTO, SHANG TSUNG?

DECIDIDAMENTE CIERTO, AMO KAHN.

REPTILE Y MILEENA.

SMOKE Y JADE.

EL REY GORBAK, REGIDOR DE LA REGION SUBTERRANEA SHOKAN.

Y LUEGO DE TU UNION A LA MUJER TERRESTRE, LAS BARRERAS ENTRE LA TIERRA Y EL MAS ALLA CAERAN PARA SIEMPRE.

TODOS TUS SIRVIENTES LEALES ESTAN AQUI PARA ATESTIGUAR TAL EVENTO.

GORO, KINTARO... INCLUSO EL CRIMINAL TERRESTRE KANO.

YO SABIA QUE DESEABAS QUE YO TE ENTREGUE AL NOVIO, SONYA.

Y NO HUBIERA DEJADO PASAR ESTA OPORTUNIDAD POR NADA.

Material es... JT... para TOPKIDSCLUB

AQUI ESTAS, GRAN AMO. ES TODA TUYA.

MUY BIEN SHAO KAHN NO ES ROMANTICO...

...ASI QUE DEJANOS HACER DE ESTA UNA CEREMONIA CORTA.

ESTAMOS REUNIDOS AQUI PARA ATESTIGUAR LA UNION DE ESTA MUJER Y EL TODOPODEROSO SHAO KAHN.

"¿ACEPTAS A ESTE EMPERADOR PARA QUE SEA TU ESPOSO?"

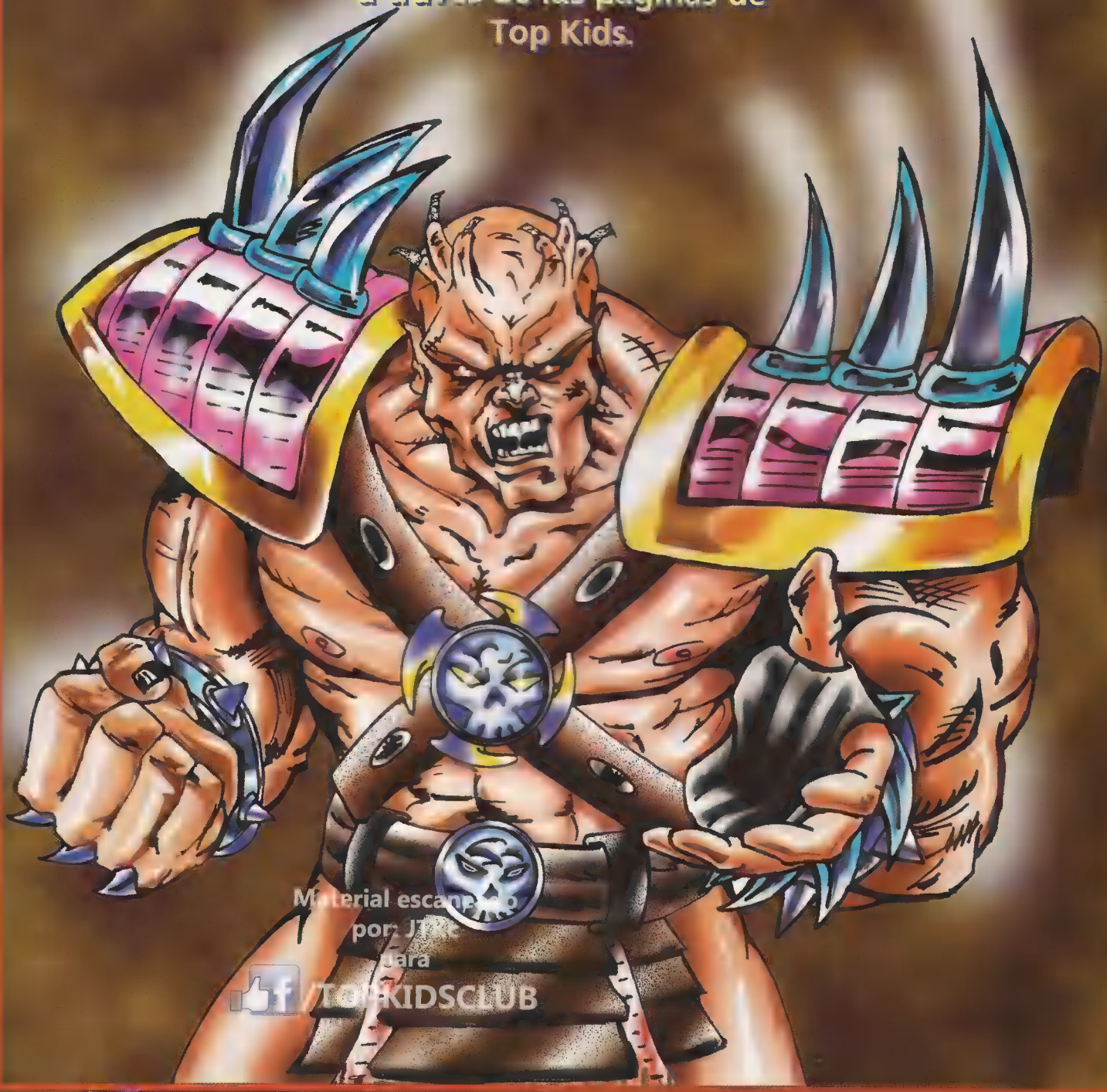
SI, ACEPTO

"YO CREIA QUE DEBIAS PREGUNTAR SI ALGUN PRESENTE CONOCIA ALGUNA RAZON PARA QUE ESTOS DOS NO DEBIERAN UNIRSE EN MATRIMONIO".

Material escaneado por JTK para TOPKIDSCLUB

EL MES QUE VIENE,

El capítulo más apasionante de este Battlewave ...
¡COLECCIONABLE!
¡Sí! enganchate en esta historia, extraé tu fascículo
y seguila mes a mes
a través de las páginas de
Top Kids.



Material escaneado
por JTRe
para
/TopKIDSCLUB

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

NOTICIAS TOP SECRET

Este mes, luego del impresionante informe que consiguió el número anterior, La Sombra sigue arriesgando su integridad física para mantenerlos informados. Ahora sí, ya pueden entrar de lleno a leer las noticias más calientes de junio que nuestro reportero estrella ha conseguido para ustedes...

ZONA NINTENDO

Parece que la gran N está preparando todo su arsenal para atacar como nunca antes se vio en el E3. Allí, presentará a las Américas su Nintendo 64, y según parece, tendrá más de una sorpresa. Como es de esperarse, TK estará allí para informarte de todo lo que pase.

El Mario RPG está a la vuelta de la esquina para tu SNES, y guiándome por lo que logré ver, apostaría hasta mi último centavo a que va a ser increíble.

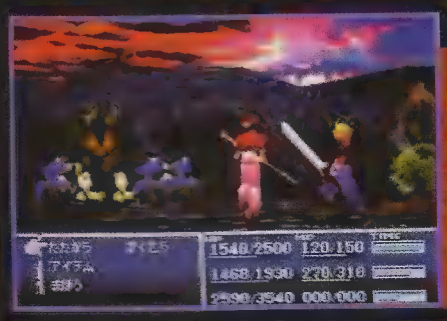
Para los que pensaron que el Nintendo 64 tendría Ultimate MK3 entre sus títulos, se equivocaron. Pero no desesperen: la noticia es buena. Muy buena. Midway lanzará una versión completamente nueva de MK3 a la que llaman MK3+ (y también está en consideración el nombre Omega). Esta tendría todo tipo de innovaciones y nuevos personajes.

Parece que el game para Nintendo 64 Star Wars: Shadows of the Empire es realmente fantástico. Según contactos secretos cercanos al proyecto, está muy próximo a completarse y cuando finalmente vea la luz, el mundo quedará asombradísimo... Prometo un informe especial sobre el game muy, muy prontito.

La conocidísima empresa Ocean firmó con Nintendo para hacer el juego para N64 de la película Misión Imposible.

ZONA SONY

Grandes noticias para los fans del Playstation este mes. Resulta que Squaresoft, que anteriormente hacía juegos exclusivamente para Nintendo, está programando un game para Sony. ¿Que cuál game? Agarrate. Un Final Fantasy. Sipi; el juego se ve fabuloso y, al parecer, ocuparía dos CDs. Imaginate lo largo que debe ser. Pero ojo. Square sigue teniendo predilección por Nintendo (después de todo, se convirtió en una empresa millonaria gracias a la gran N), y al parecer está programando Final Fantasy 7 para el N64, y según dicen contactos, deja a la versión del Playstation en el barro. Eso va a ser difícil, considerando la perfección de los gráficos de esta versión. Saldría en Japón alrededor de diciembre, y por estas pampas no hay fecha definida, pero más le vale a Sony que planee lanzarlo, y no mucho después que en Japón, ya que va a necesitar toda la ayuda que pueda para competir con el N64.



Esta vez las batallas adquieren nuevas dimensiones y un realismo desconocido anteriormente.

Vas a tener que recorrer todo tipo de escenarios con gráficos alucinantes.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

ZONA SEGA

La gran S planea lanzar para su Saturn el Ultimate Mortal Kombat 3. Midway está preparando la conversión y parece que está saliendo muy parecida a la Arcade. Según dicen, tendrá todos los personajes y secretos que hicieron famoso al game.

Finalmente, el MK3 Ultimate hogareño

Los nuevos luchadores, Kitana y Scorpion, preparados para matar o morir.

ZONA ARCADE

Sega planea lanzar, en Japón, dos nuevos juegos de lucha. Uno de ellos es el Sonic Fighting y el otro es el Virtua Fighter Kids. El primero es un game que tiene como luchadores a los famosos personajes de la serie Sonic, entre los que se encuentran Knucles, Sonic y Tails, y también personajes completamente nuevos. VF Kids es una versión caricaturesca del realista juego de lucha, en la que se presenta a los personajes con grandes cabezas. Muy poco se sabe de este último juego, pero te puedo adelantar que los personajes tienen expresiones, y que los gráficos son muy buenos. Se anunció que este game está siendo convertido para el Saturn.

Williams finalmente mostró fotografías de su nuevo juego de lucha, WarGods, o dioses guerreros. Como comenté anteriormente, se trata de un juego de lucha con la atmósfera de los MK, pero esta vez con acción en 3-D. Todavía no se aclara si este game será exclusivo del N64, pero todo indica que sí. Seguramente nos enteremos de todo esto y mucho más en el E3, al que asistiré para traerte la información...

Los gráficos parecen ser muy nítidos y con muchos polígonos.

Tails festeja su triunfo en los arcades. Próximamente, en el más cercano a tu domicilio.

Hasta el mes que viene, y recuerden que cualquier consulta que deseen hacerme sólo tienen que escribir a la revista y yo la contestaré.

La Sombra

NINTENDO, FUERA DE CONTROL

Material escaneado por: JTKc para FORKIDSCLUB

En este número hemos decidido contarte, más a fondo, las características del control increíblemente revolucionario del Nintendo 64.

CON POCO VOCABULARIO

La tecnología nunca deja de evolucionar. Y el campo de los video juegos no es ninguna excepción. En el área gráfica, por ejemplo, los games no avanzan sólo cada vez que sale un nuevo sistema con su mayor tecnología, sino cada vez que aparece un nuevo título. Pero mientras el "aspecto exterior" (gráficos y sonido) de los juegos evoluciona, hay características de jugabilidad que se mantienen inalterables con el pasar de los años. Tanto es así que recientemente especialistas recalcaron este fenómeno de falta de jugabilidad (o de "AL" como se lo llama en términos más específicos), como catastrófico.

Estos expertos dejaron en claro que a los juegos se los debe juzgar, no por lo que el jugador ve u oye, sino por la cantidad de cosas que él llega a hacer. Y lo que llega a hacer significa la cantidad de "verbos" -o extensión del vocabulario- que crean la comunicación entre el jugador y el software.

El problema con los controles convencionales, es que de manera crónica restringen esta comunicación en dos formas fundamentales. Primero, la palanca direccional sólo entiende arriba, abajo, adelante y atrás; e incluyendo sus diagonales, suman un total de 8 direcciones. Imaginate manejar un auto en el que solamente podés girar el volante en 8 direcciones preestablecidas y es fácil darse cuenta de por qué es difícil crear simuladores realistas.

Segundo, las cruces direccionales comunes, o digitales, entienden únicamente el estar 'prendidas' o 'apagadas'. Es decir que, por ejemplo, o se corre, o no se corre para nada. Es triste que los gráficos hoy en día sean tan realistas y los juegos en sí tan simples.

Pero los especialistas de Nintendo encontraron una solución que cambiara la manera de jugar para siempre...

EL GRAN SALTO

Gracias a un joystick que está situado en el centro del control, el N64 soluciona muchos de estos problemas. Este joystick es analogue, que significa que detecta 360 direcciones independientes.

Otra de las ventajas de este control es la capacidad de detectar "grados de movimiento". Esto significa que, dependiendo de la intensidad con que se presione la palanca hacia una dirección, el jugador podrá avanzar despacio, a una

velocidad media o rápida. Un ejemplo claro de esto es el SMario 64. Si se presiona levemente la palanca, Mario va en puntas de pie. Si la intensidad aumenta, Mario camina o trota. Asimismo, si la palanca está apretada al máximo, corre. Es un avance increíblemente significativo.

El control tiene otra característica igualmente revolucionaria. Detrás del mismo, se encuentra un port (extensión) para cartuchos de memoria. Esto les permitirá a los jugadores no sólo grabar el avance de sus juegos sino que además, al estar ubicado en el control, les grabará sus movimientos y la posición de botones. De esta manera, si vas a lo de algún amigo, podés llevar tu control configurado y jugar cómodamente. Pero no sólo eso. Según dicen, podrás grabar la forma de jugar de tu compañero.

TRES POR UNO

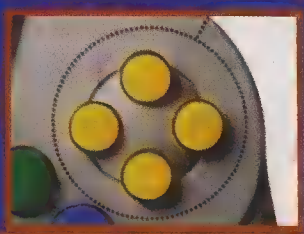
Además de la palanca analogue, el mismo también presenta una cruz direccional corriente o digital. Hay en total diez botones. Seis están situados a la derecha, cuatro de los cuales (de color amarillo) pueden ser usados como otra cruz direccional para seleccionar el punto de vista del game. Y también están los otros dos llamados A y B. En la parte superior hay dos botones más, semejantes al L y R del Snes. Debajo de la palanca analogue, se encuentra el botón Z, perfectamente ubicado para poder usar con el dedo índice mientras el pulgar hace uso de la palanca. Como último, se encuentra el botón START, que se ubica en el centro.

Gracias a esta increíble cantidad de botones y palancas direccionales, podríamos decir que este control cumple las funciones de tres controles independientes, ya que los programadores podrán elegir entre tres maneras distintas de utilizarlo para sus juegos. Agarrando las dos manijas de los costados, el control cumple la función de uno común de Nintendo (Snes o Nes). También se pueden sostener la manija derecha y la del centro (SMario 64 y Pilotwings 64), y usar los botones Z, A, B, R y los otros cuatro amarillos para elegir cámaras. Por último, se pueden tomar las manijas central e izquierda -usadas en juegos tipo Doom- para que el jugador se mueva con la palanca, apunte con la cruz direccional y haga uso de los botones R y Z.

UN NUEVO CAPÍTULO

Tomando las palabras del presidente de Nintendo de Japón, Hiroshi Yamauchi, que describen perfectamente al control como 'la llave para una experiencia única en video games', te podemos decir que este es el cambio que no sólo va a modificar (para mejor) la forma en que se controlan los juegos, sino que también cambiará la manera en que se programan y la interacción entre el jugador y el game.

Otra de las frases dichas por Yamauchi fue: 'el que piense que este es sólo otro control, no sabe nada de video juegos'. ¿Palabras fuertes? Sí. ¿Tienen fundamentos? Sin dudas. A nosotros, sólo se nos ocurre una palabra. Simplemente, revolucionario.



Esta es la unidad de botones para cambiar de perspectiva o, simplemente, para usar en forma corriente.

Un primer plano para ubicarlo mudo.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Arriba: ubicados, la famosa palanca analogue

Un primerísimo plano del botón Z

¡Al fin! ¡Cuatro ports para controles!

Estamos contentos. Y claro, ustedes se preguntarán cuál es el motivo de nuestra felicidad si, cuando uno agarra el diario o mira la tele, lo único que ve son pálidas y más pálidas. No es que a nosotros no nos afecten, pero lo cierto es que tenemos un motivo para estar contentos: ustedes. ¡Claro! Porque son ustedes, nuestros fieles lectores, los que con sus cartas nos hacen darle para adelante a pesar de los problemas y los bardos. Por eso, los invitamos a que nos sigan escribiendo a Pinto 3574 (1429) Capital -suponemos que ya tienen agendada nuestra nueva dirección pero, por las dudas, la repetimos- y a que nos sigan ayudando para hacer, juntos, esta nueva Top Kids.

La internacional del mes

Recibimos la carta de nuestro amigo uruguayo **Damián Verde**. Nuestro lector, oriundo de la bella Montevideo, nos felicita por la revista, aunque nos aclara que "no las tengo todas. Las que me faltan, las leo en la casa de algún amigo". Felicitamos al amigo por su solidaridad con Damián y, en cuanto a que la revista llega demasiado tarde al Uruguay, te decimos que estamos haciéndolo todo por tratar de estar lo más al día posible allá, en "la otra orilla". Tu consulta ya la pasamos a la sección correspondiente (Top Questions) y, en cuanto al último párrafo de tu carta que hablaba del precio de la revista, suponemos que ahora estarás más que contento con los módicos 5$ que debés oblar por ella.

Ignacio y la fina ironía

"Aquí tengo quejas y elogios. Estuvieron muy lindos los muñecos de Motaro y Cyrax (ustedes saben cuando hablo irónicamente). En los rankings, SNES y 3DO no merecen los lugares que tienen en los que sí deberían estar Saturn y Sony. Desde octubre hasta marzo, revisé los Bla, bla, bla de **Top Kids** y había 4 quejas para el SNES y ninguna para el Sega, pero lo peor de todo es que ustedes siguen machacando con el SNES. Aunque debo reconocer que me encanta que pongan fotos en movimiento del MK 3 en el MK Review, Top Questions y Top Records".
Casi textual -esperamos, **Ignacio Javier Mancini,** que no te hayas enojado por un par de correcciones que hicimos a tu carta- publicamos tu misiva y que "in situ" respondemos. Hace varios meses que no publicamos en la sección Juego del mes ningún título de Nintendo. Revisá tu colección de **Top Kids** y volvé a escribirnos para decirnos si no tenemos razón. En cuanto a tu fina ironía, la verdad es que nos gusta recibir cartas, aunque algunas de ellas nos "peguen palos"... con clase, como en tu caso.
¡Ah! Y tus consultas para Top Questions, como así también tus mensajes para La pared, ya fueron debidamente derivados a las secciones mencionadas.

Algunos comentarios de la nueva Top Kids

"¡Hola! Antes que nada, me quiero presentar. Mi nombre es Carlos, tengo 17 años y les cuento que cuando fui a comprar la revista, me sorprendí con los cambios que hicieron. Primero -y el principal-, el precio. Lo bajaron a

4,90$ y me parece correcto, debido a que antes yo no podía comprarla siempre ya que el precio era demasiado, demasiado alto.
Pero bueno, ahora voy a hablar del número 25 de **Top Kids**, de las cosas que incluyeron, de las secciones que me gustan y también de otras que han sacado de la revista.
La sección Top News está buena pero, por favor, pongan novedades de juegos de Mega. Por otro lado, no estoy de acuerdo conque sólo pongan 3 video games del mes en lugar de 4, como era antes, y no entiendo cómo no ponen algunos que son de Mega como Toy Story y Batman Forever... y no les sigo nombrando porque no termino más.
(...) Además, he visto que de la revista han sacado secciones muy buenas, como la de deportes o Top Idolos y, en cuanto a La historia del Top Rock, me gustaría que pongan más música nacional.
(...) ¡Por favor! ¡Publiquen la carta! Esta es como la cuarta o quinta que mando. Chau y saludos para todos los que hacen **Top Kids**".
A pesar de que no nos gusta "mutilar" las cartas, debimos recortar un poco la de **Carlos Hernán Rojas** porque era, de verdad, muuuuyyyyyy larga. No obstante, creemos haber extraído lo principal que ya, estimado Carlos, te estamos contestando. Nos pone contentos que la baja del precio de tapa te haya favorecido como a otros millones de lectores (¿nos creerías miles?) que no podían comprar la revista por la suculenta inversión que presuponía ir al kiosco. Pero, para lograr reducir a la mitad el precio de tapa, tuvimos que "sacrificar" algunas cosas de **Top Kids**, como por ejemplo, las secciones que vos mencionás en tu carta. De todas maneras, confiamos en que con el tiempo podamos incluirlas nuevamente.
En lo que se refiere a los juegos, lamentablemente no podemos dejar contentos a todos, aunque palabra de honor que así nos gustaría hacerlo. Tratamos de incluir games para todos los gustos. Lo mismo sucede con la música, aunque prometemos volver a publicar nacional para los próximos números.
Por último, gracias por los saludos y, en cuanto a tu pregunta final, no podemos darte aún una respuesta firme pero, si sucediera lo que vos preguntás, juramos que te lo comunicaremos a través de las páginas de la revista.

El enigmático Mr. Reality

Mr. Reality: recibimos tu carta y, a decir verdad, no tenemos mucho que decir al respecto. Es tu opinión y la respetamos como tal, pero te aclaramos un punto: en la revista damos información de todas las consolas y sistemas, ya sea desde las páginas de novedades o juegos del mes, como así también en las secciones en las que ustedes nos consultan. Además, y a título de favor, nos gustaría que la próxima vez firmes tu carta, ¿dale?.

Gracias!!!

Este pequeño recuadro titulado simplemente Gracias consta, como su nombre lo indica, de unas líneas de agradecimiento para todos aquellos que han escrito a los "Nuevos Desafíos" que, desde hace un tiempito, incluimos en la revista. Ante todo es para acusar recibo de las respuestas y pedirles que sigan participando aunque no hayan tenido suerte en los sucesivos sorteos. Por eso, gracias a: **Christian Machnau (Misiones), Diego Ferreyra (Córdoba), Jorge Mariño (Isidro Casanova), Alejandro Haddad (Cap.), Mariano Deverill (M.del Plata), Ariel Martucci (Tablada), Facundo López (Capital), Alejandro Cynowicz (Capital), Osvaldo Ochoa (Bahía Blanca), Leonardo Fiocchi (Hurlingham), Martín y Gonzalo Pedreira (Capital), Martín Fattore (Capital), Nicolás López (Capital), Matías di Mario (Haedo), Alfredo Ponce (Caseros), David Guzmán (Córdoba), Federico Varela (V.Gesell), Martín Chikilian (Río Gallegos), Manuel Rodríguez (Santa Fe), Nieve Ochoa (Bahía Blanca), Nicolás Mallol (Mar del Plata), Rodrigo Masciandro Arcos (L. de Zamora), Patricio Cornejo (V.Soldati)** y siguen las cartas.

A todos ellos y a tantos otros que no podemos mencionar por motivos de espacio (los diagramadores son tiranos), mil gracias por haber participado y, por supuesto, los invitamos a que lo sigan intentando.

Clasi-games

Ya inauguramos esta nueva sección de Clasigames para que todos nuestros lectores, fácilmente, puedan canjear, ofrecer y vender consolas, juegos y cartuchos. El procedimiento es súper fácil: vos nos envías el cupón de clasificados que aparece en esta misma página, marcás el rubro ("nosotros canjeamos", por ejemplo) y, a continuación, detallás lo que querés vender, canjear o lo que andás buscando para comprarte.

Rubro: Nosotros canjeamos

- Un Mega de 16 bits con los siguientes cartuchos: X-Men 2 y MK II y joysticks de 6 botones. Todo esto por un SNES y el Donkey Kong Country 1. Escribí o llamá a Pablo Maradona, Cangallo 3141 3º "B" Unimev Gilén (5521), Mendoza. Tel.: (061)212111.
- El Sonic 3 original o el TecmoCup. Escucho ofertas. El tubo es 762-3241 y la dirección para quienes quieran ofertar por carta es F.F.Amador 3812, Munro (1605), Pcia. de Buenos Aires. Preguntar por Rubén Morri.
- Un Sega Genesis en perfecto estado con 12 cartuchos (MK 3, MK II, etc.). Todo esto por un Super Nintendo con el cartucho del MK 3. Interesados pueden dirigir sobres a Mayor Olivero 2318 (1832) Banfield, Pcia. de Buenos Aires a nombre de Rodrigo Franco. O comunicarse vía teléfono al 285-7600.
- Un Super Metroid. Escucho ofertas en el 791-1162. A nombre de Amadeo Giacone.
- Dos CD: uno de Napalm Death (Fear, Emptyness, Despair) y otro de Obituary (Cause of Death). Recibo ofertas de CD. Los interesados pueden comunicarse al 795-5574. Pregunten por Fernando.

Rubro: Ustedes venden

- Un Genesis con el Street Fighter, S.S.F. II, Fatal Fury, Tiny Toons, Sonic y Samuray Spirit. Precio: 90$. Comunicate con Ariel Cube al 714-2001.
- Un SNES X con el MK II. Precio: 100$. El tubo es 714-2001. Pedí por Ariel.
- Un Sega CD con Sewer Sark, MK Y, Final Fight y Silpheed. Precio: 120$. El teléfono vuelve a ser el 714-2001. Y el vendedor vuelve a ser Ariel.

Rubro: Yo busco

- El Earthworm Jim 2. Ofrezco mi Sonic 2 o 3 a cambio. Los interesados pueden comunicarse al (051) 70-0251 o escribiendo a Sor Juana Inés de la Cruz 437, Bº Los Gigantes, (5001), Córdoba. A nombre de Claudio Carrasco.

Cortitas:

* **Mauricio Ibarra**: como siempre y ante todo, perdón por el atraso conque publicamos tu carta. Gracias por los saludos y, en cuanto a tu dibujo, ya fue derivado a la sección de Los Artistas.

* También recibimos el escueto mensaje de **Nicolás Battagliese**. "La revista está re-copada", dice, y nosotros no tenemos más que darle las gracias.

* Junto con las respuestas al nuevo desafío de Top Wins, **Daniel Ricardo Fernández** nos envió unas líneas (al igual que Nicolás, que también adjuntó respuestas) donde manda saludos, felicitaciones y pedidos. Lamentablemente, no saliste sorteado, pero, suponemos, ya te estás preparando para el próximo desafío, ¿o no?. ¡Ah!!! Y el truco que pedís ya salió publicado en **Top Kids** Nro. 24, sección Top Questions.

* **Nicolás Ribulgo** también nos envió respuestas y tampoco tuvo suerte en el sorteo. De todas maneras, Nico, nos pone recontracontentos (y juramos que no es verso) que la situación por la que estaba atravesando tu familia se haya revertido. ¡Volvé a escribirnos!.

Víctor y un insólito pedido

Recibimos la carta de **Víctor Brocaz** -al parecer, antiguo lector de **Top Kids**- quien insólitamente solicita que no publiquemos su extensa carta. La verdad es que no podemos más que hacerte caso, en parte porque respetamos tu decisión y, por otro lado, porque necesitaríamos dos páginas más para publicarla íntegramente. De todas maneras, juramos que tendremos muy en cuenta tus sugerencias. Este pequeño mensaje es nada más que para agradecerte la carta y para que, la próxima vez, nos autorices a publicar tus consideraciones. ¡Ah! Y ya pasamos las respuestas al Nuevo Desafío para que participes del sorteo del Game Boy.

GRATIS clási-games

YO BUSCO | VOS OFRECÉS | EL COMPRA | NOSOTROS CANJEAMOS | USTEDES VENDEN

Marcá el rubro donde querés publicar tu clasificado.
Escribí lo más sintéticamente posible a: PINTO 3574 (1429) CAPITAL

Nombre y Apellido: ..... Cód. Postal .....
Domicilio: ..... Loc. ..... Edad. .....
Provincia: ..... TEL. .....

Material escaneado
TOP ROCK
por: Tkt
para
/TOPKIDSCLUB

"SALGAMOS A TOCAR Y LO DEMAS NO IMPORTA NADA"

Lo viejo y lo nuevo. Lo blanco y lo negro. Lo clásico y lo que no lo es tanto.
Tal parece ser el secreto de Aerosmith, la banda oriunda de Boston que conquistó el mercado discográfico con más de 40 millones de copias vendidas en sus 20 años de carrera.
¿Que el grupo arrancó hace 20 años? Sipi. Exactamente 22 y, durante estas dos décadas y monedas, los premios Grammy cosechados por los Aerosmith convivieron con una etapa de sexo, droga y rocanrol, éxitos masivos como el alcanzado por Rocks en 1976 y, también, algunos fracasos.

CUARENTAZO

Aunque vos no lo creas -sí, vos, al que Big Ones le rebanó los sesos-, los miembros de Aerosmith sobrepasan la cuarentena.
"Salgamos a tocar y lo demás no importa nada", subraya un auténtico Tyler, confirmando que el espíritu guerrero de la banda no conoce de tiempos cronológicos.
Lo cierto es que repasando la historia de la banda, los Aerosmith, en sus diferentes etapas, hicieron gala de la lucha desde diferentes ángulos. Desde el escándalo -"durante los '70 terminábamos los shows con los calzoncillos mojados porque ese era el efecto que producían las drogas en nosotros", dice Tom Hamilton hoy, confesando un pasado que asume como suyo aunque muy distante de su presente. "Hemos servido de pastos a los periodistas, para sus dosis diarias de crónicas circenses, lo que ha ayudado a que aumenten las ventas de los medios en los que

trabajan", remata Steven Tyler cuando se le pregunta acerca de la biografía de los Aerosmith The Fall and Rise of Aerosmith (La caída y el auge de Aerosmith, en buen castizo), del periodista Mark Putterford.
Los autores de Get a grip y de clásicos de los '70 como Live Bootleg y Walk This Way, otro hit pero de la década siguiente; la época en que los Aerosmith, sin abandonar su base de rock duro, incorporaron para la inmortalidad nada más y nada menos que al rap. Claro, mucho antes, habían sumado a su música sonidos tan disímiles como el funky negro de los '70 y las canciones de Elvis.

ETERNAMENTE JÓVENES

"Creo que el secreto de nuestra supervivencia está en el hecho de vivir allí, lejos del barullo de la capital del ocio y la diversión, donde siempre hay fiestas y la gente está encima de ti todo el rato", opina hoy Perry, desde su refugio de la campiña bostoniana después de recordar el vuelco dado por la banda a principios de los ochenta del cual se recuperaron cuando los 5 Aerosmith ingresaron, juntos, a un programa de rehabilitación.
Fue antes de que la banda fuera recuperada por el gran público a través de discos tales como Permanent Vacation (1987) o el ya mencionado -y magistral- Pump (1989).
Después de la oscuridad, los Aerosmith regresaron y decidieron hacerlo con todo... Tal como lo hacen sobre el escenario. ¿Que cómo son arriba de un escenario, en un auténtico concierto de rocanrol? Pues bien: son descarados, fuertes, rabiosos...Intercalan sus viejos hits como Dream On o Drawthe Lines con algunas de sus últimas creaciones como Cryin Fever para finalizar con los clásicos como Janie's got a gun, Walk This Way o el "stoniano" Sweet Emotions.
"Si el show no te divierte o la música es demasiado fuerte para tus oídos es que eres demasiado viejo", sentencian los Aerosmith y todo parece indicar que tienen razón.

EL FENÓMENO BIG ONES

Cuando decimos fenómeno, juramos que no estamos exagerando. Big Ones fue una de las [illegible] más vendidas de los últimos tiempos [illegible] éxito de la [illegible] disco [illegible]. El álbum incluye 11 de sus hot hits [illegible] The Other Side, Cryin', Livin'on the [illegible] dos bonus tracks inéditos: Blind Man y Walk on water. Lo que [illegible] fanáticos y por otros que no lo son tanto y que a partir de [illegible] momento comenzaron [illegible] Aerosmith en sus más diversas [illegible]

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

MI ROMANCE CON EL CINE

A los Aerosmith les apasiona el cine. Admiten que son fanáticos del séptimo arte y, así las cosas, no lo pensaron dos veces cuando les propusieron actuar en la segunda parte de El mundo según Wayne o Wayne's World, para quienes dominan la dulce lengua de Shakespeare. Pero esa no es la única aparición de los Aerosmith para la pantalla grande. Los memoriosos también recuerdan que trabajaron en una película con Peter Frampton y los Bee Gees. "La idea es llegar a la mayor cantidad de público posible y sólo el cine y la televisión te brindan esa posibilidad".
La pasión por el cine fue heredada, además, por Liv Tyler la despampanante hija de Steven.

TOP TRICKS

STREET FIGHTER ALPHA

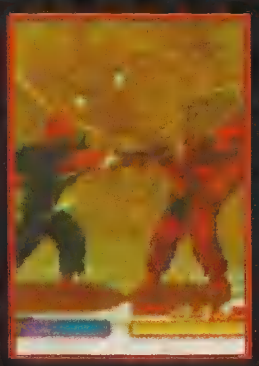
ARCADE

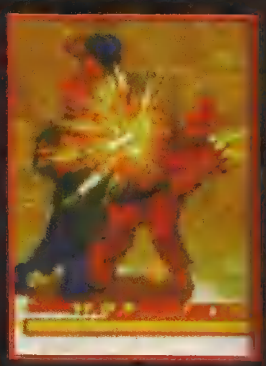
Material escaneado por UTK para TOPKIDSCLUB

Tal como te prometimos, vamos a dedicar nuestro Top Tricks de este mes a darte los mejores trucos del MK 3, las claves para elegir a los personajes secretos del Street Fighter Apha y algunos bonus tracks como para que no puedas soltar el joystick. Allá vamos.

- Para luchar contra Dan, uno de los personajes secretos. Al ganar el round definitivo de cada pelea, tenés que apretar y mantener la palanca hacia abajo y los tres botones de piña. Seguí haciéndolo hasta que veas que la pantalla donde el personaje habla desaparezca. Luego soltalo y repetilo hasta la quinta pelea. Una vez alcanzado el quinto combate, deberás mantener los botones y la palanca desde que ganás hasta que empieza la nueva pelea. Si lo hiciste bien, al comenzar la pelea contra el personaje que te toque, aparecerá en la pantalla una leyenda que te anunciará que ha ingresado un nuevo personaje al torneo. De esta manera, lucharás instantáneamente contra Dan.

- Para enfrentarte a Akuma, la manera más larga pero que te da mayores probabilidades de triunfar, se consigue ganando más de diez luchas con Super (poder especial que caracteriza a cada jugador).
El combo que vemos en la foto -de doce golpes- es uno de los mejores.





- Para elegir a Akuma tenés que hacer en la pantalla de selección de personaje abajo, abajo, abajo, atrás, atrás, atrás y apretar el botón de piña fuerte y piña débil al mismo tiempo. Todo esto, sobre el cursor que tiene un signo de interrogación (Randon Select) y, además, antes de hacer cualquier movimiento, mantener apretado el botón de Start hasta que termines la secuencia. - Golpes especiales:

* Fireball: abajo, adelante y cualquier botón de piña.
* Red fireball: atrás, abajo, adelante y cualquier botón de piña.
* Air fireball: en el aire, apretá abajo, adelante y cualquier botón de piña.
* Hurricane kick: abajo, atrás y cualquier patada.
* Dragon punch: adelante, abajo, diagonal, abajo, adelante más cualquier botón de piña.
* Teleport: igual que un dragon punch pero con los 3 botones de piña.
* Alpha counter: dragon punch hacia atrás y cualquier patada.
* Super movimientos: vacuun fireball , adelante, abajo, atrás, adelante, abajo, atrás y cualquier piña.
* Rising dragon wave: abajo, adelante, abajo, adelante y cualquier piña.
* Aereal vacuun fireball: en el aire, hacé abajo, adelante, abajo, adelante y cualquier piña.

Material escaneado
por JUKE
para
/TOPKIDSCLUB

* Para poder controlar a Dan, tenés que mantener apretado en la pantalla de selección de personaje los botones L2 o R2 (cualquiera). Luego, llevalo al casillero donde hay un signo de interrogación y apretá en el control triángulo, cuadrado, X, redondel y triángulo. Todo esto manteniendo presionado los botones que te dijimos anteriormente. Si querés que Dan sea de otro color, tenés que hacer lo mismo pero apretando triángulo, redondel, X, cuadrado, triángulo.

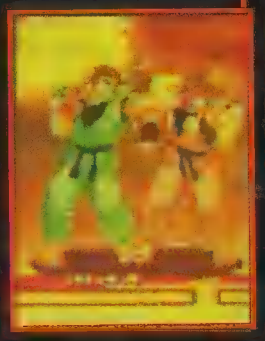
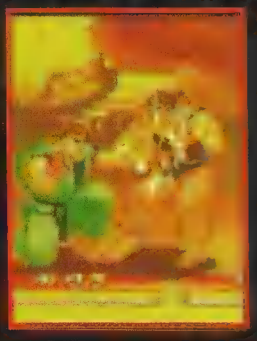
Movimientos especiales de Dan:

* Fireball: abajo, adelante, cualquier piña.
* Dragon Punch: adelante, abajo, diagonal, abajo, adelante, cualquier piña.
* Gale kick: abajo, atrás, cualquier patada.
* Alpha counter: atrás, abajo, cualquier patada.

SI QUERÉS COMPLETAR TU COLECCIÓN DE TOP KIDS Y TE FALTAN ALGUNOS NÚMEROS, PODÉS CONSEGUIRLOS EN PINTO 3574, CAPITAL, DE LUNES A VIERNES DE 14 A 18.

TOP TIPS
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Super movimientos:
* Vacuun fireball: abajo, adelante, abajo, adelante, piña.
* Rising dragon wave: abajo, adelante, abajo, adelante, patada.
* Fury kick: abajo, atrás, abajo, atrás, patada.
* Combo: saltá con patada fuerte, pegale una piña débil, después hacé una piña media agachado y hacé un Gale Kick.

Bonus track

Duke Nukken 3D

(P.C. CD Rom)

Tecleá los siguientes códigos en cualquier momento del juego
D N S T U F F: todas las armas
D N V I E W: vista externa igual que F 7.
D N C A S H M A N: al pulsar la barra, caen billetes de todas partes.
D N I T E M S: todos los items
D N R A T E: muestra el frame rate.
D N H Y P E R: da una inyección de esteroides.
D N K R O Z : activa el modo dios.
D N C O R N H O L I O: modo dios desactivado.
D N A L L E N: jet pack infinto.

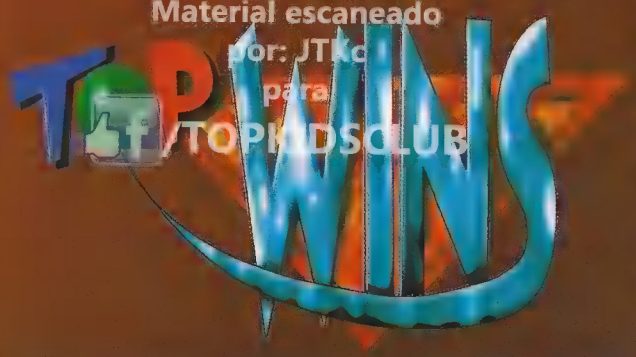
Bonus track

Fatal Racing

(P.C. CD Rom)

Introduci los siguientes códigos como nombres de coches:
* S U I C Y C O
* M A Y T E
* 2 X 4 B 5 2 3 P
* T I N K L E
* L O V E B U N
Para los nombres:
* FORMULA 1 (nuevos coches)
* DUEL (rivales asesinos)
* TOPTUNES (modifica sonido y música)
* CINEMA (pantalla ancha)
* I WON (secuencia de victoria)

Material escaneado
por: JTKo
para
/TOPKIDSCLUB



Un Super Game Boy espera por vos. Mejor dicho, espera siempre y cuando vos aceptes el desafío que te proponemos en esta sección. En caso de que nadie haya ganado nuestro reto, son tus propios récords los que compiten por el Game Boy en un sorteo. Como prueba, nos tenés que enviar una fotografía -para que salga bien, tomada sin flash- a Pinto 3574 (1429) Capital. ¡Éxitos!

Récord del mes para batir

¡Por el Super Game Boy!

Juego: MK 3
Sistema: Sega
Récord: ¿Cómo hacés para luchar Motaro vs.Motaro?
(tendrás que pensar la manera de engañar a la máquina)

Campeón Top Kids y ganador del sorteo

Mariano Nicolás Vilches de Morón se hizo acreedor, previo sorteo, al Super Game Boy por haber pasado la final del MK 3 y en el Fifa International Soccer.

Los mejores campeones (pero sin premios)

* **Oscar Pablo Bello**, de Florencio Varela. Fue el que mandó más Kombat Kodes y Combos de Kabal y Smoke.
* **Rodrigo Alfredo Amaya**, de Bella Vista. Hizo 50% con Kabal, 53% con Cyrax y 6 hits con Sub Zero.
* **Fernado "Iuju" Giménez**, de Capital. Ganó una sola vez al Command and Conquer.

Top Wins, el nuevo desafío

Tiren papelitos para saludar al campeón de nuestro desafío anterior. Se trata de nuestro amigo, oriundo de Santa Fe, **Joel Francisco Colombo**, quien salió sorteado entre otras tantísimas cartas que contestaron correctamente a las preguntas planteadas. Felicitaciones a Joel porque a partir del mes que viene recibirá **Top Kids** en su domicilio **¡gratis y sin pasar por el kiosco!**

El desafío del mes

12 meses de **Top Kids** gratis. ¿Cómo? Es muy sencillo: contestá a este breve cuestionario, envíalo a nuestra redacción y participa del sorteo por una suscripción por un año.

1) ¿Cómo se llama el mundo de hielo del juego Cyber Speedway?
2) ¿Cuál es el objetivo principal del game In the Hunt, de Playstation?
3) ¿Cuántos personajes nuevos tiene el Street Fighter Alpha 2? ¿Y cómo se llaman?
4) ¿Cuántos Megas de memoria tiene Tales Of Phantasia?
5) ¿Cómo elegís a Akuma en el Street Fighter Alpha de los arcades?

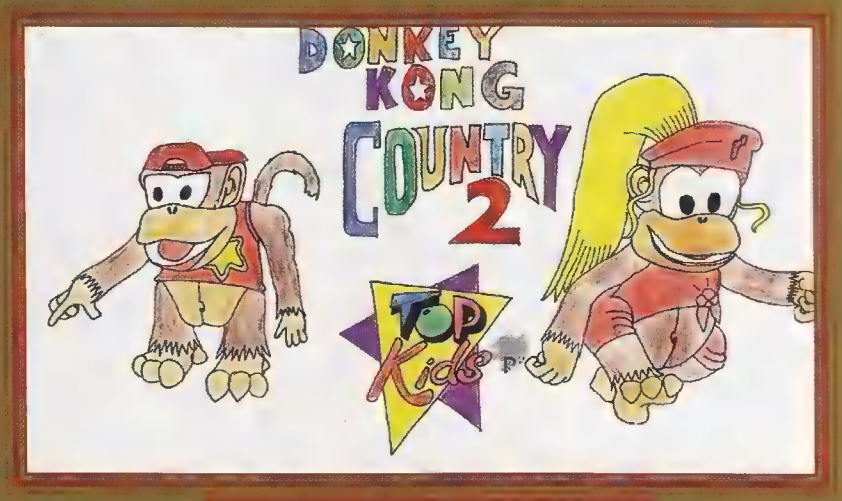
Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

LOS ARTISTAS

Ustedes no saben la cantidad de dibujos que estamos recibiendo en nuestra nueva dirección. La verdad es que a veces nos dan pocas ganas de publicarlos... Nos gustaría más que se queden en las paredes de la nueva redacción. Pero bueno... Antes que el placer está el deber; así que aquí estamos, compartiendo con nuestros lectores dibujitos a quienes les dimos estas dos páginas para que demuestren sus habilidades. Si querés que tu dibujo aparezca en esta sección, no tenés más que escribirnos a Casilla 3874 (1489) Capital.

Horacio Sebastián Sosa (13)
Misiones

Josefina María Gijón (11)
Yerba Buena, Tucumán



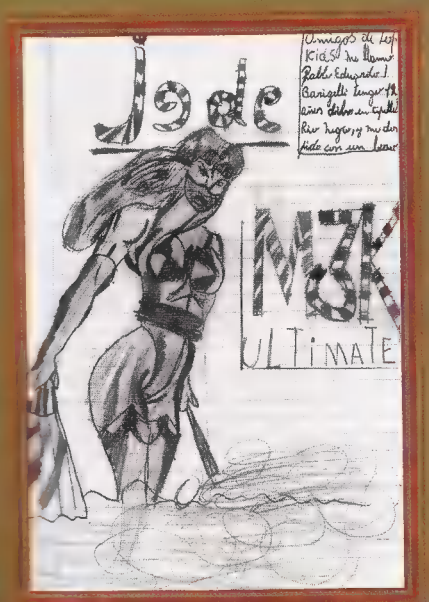
Pablo José Gijón (9)
Yerba Buena, Tucumán

Juan Manuel Calderoni (9)
Capital

Juliano E. Muñiz
Mar del Plata

E. Carrasco
Bahía Blanca

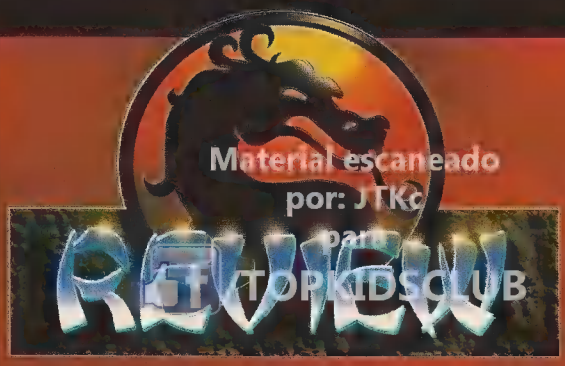
Material escaneado
por: JTMc
para
/TOPKIDSC



Pablo Eduardo Barigelli (12)
Cipoletti, Río Negro

Mauro Benitez
Entre Ríos

Cristian Silva (7)
Río Gallegos, Santa Cruz



MOTARO

El Outworld nos depara algunas sorpresas. La [illegible] inmerso en el kombate en uno de ellos. Y obviamente, si [illegible] nos [illegible] a Motaro.

[illegible] porque, de acuerdo con [illegible] -tal la especie de Motaro- era un ser de la antigua Grecia emparentado con los dioses y el olimpo. Tal dato es revelado por su fisonomía: es mitad [illegible] y mitad [illegible]. Su aspecto se completa con una imponente cola [illegible], dos grandes cuernos y los [illegible] de [illegible] equinas.

SU CASA, EL OUTWORLD

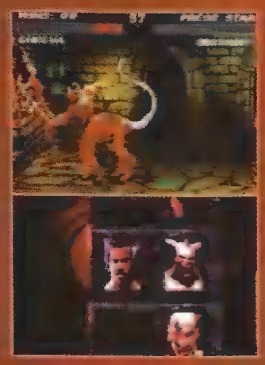
Motaro [illegible] que vive en el [illegible] hace muchos [illegible], aunque podemos afirmar [illegible] a equiva[illegible] letal. Los [illegible] son [illegible] de [illegible] dragón", cuyos máximos [illegible] son [illegible] Goro, Kintaro y [illegible]. Motaro los odia a todos por igual, a pesar de que una centauros como dragones sirvan a un mismo amo: el poderoso Shao Kahn.

Fue precisamente el [illegible] del Outworld quien puso a Motaro [illegible] en contra de las fuerzas del mal, [illegible] la envidia de [illegible] de los que quedan [illegible].

LOS PODERES DEL MITO

Cuando Kahnnos de Motaro, forzosamente [illegible] poderes que [illegible] un jugador [illegible] a la [illegible]. Ellos son: barrer con su [illegible] al [illegible] bolas de fuego [illegible] (o rosadas), la teletransportación [illegible] o atrás del oponente y el ya mencionado "agarre" del cuello, seguido por una piña de [illegible] que te dejan [illegible] patadas [illegible] que lo convierten en un luchador ágil a pesar de lo torpe de algunos de sus [illegible].

[illegible] al [illegible] para huir de [illegible]. Cuando logres pegarle una [illegible] da, corre rapidamente hacia él y hazle un kombo ya que [illegible].



ALGUNOS MOVIMIENTOS DE MOTARO

[illegible] de llegar a la final [illegible] que es un [illegible] movimientos son [illegible]. Uno de ellos es su "agarre". [illegible] do con una [illegible] que [illegible] al [illegible].

* El [illegible] como una particularidad: al igual que [illegible] si le tratás de arrojar [illegible] la bola de fuego en el [illegible] en tu [illegible].

* [illegible] de mayor alcance es su [illegible] al [illegible] que se desploma [illegible] otro personaje.

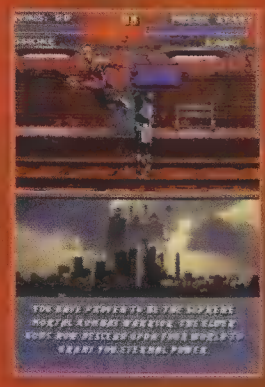
* [illegible] a Motaro se puede [illegible] y por [illegible] en [illegible] podrás jugar "[illegible]" con él. [illegible] en el modo de 1 [illegible] con [illegible] en la foto, la vemos [illegible] su destino en el modo [illegible] para SNES.

* TRUCOS SNES:

Kool Stuff: en la pantalla de Start y Opciones, [illegible], abajo, arriba, [illegible], A, B, [illegible].
Scott's [illegible] A, Y, [illegible].
Kooler stuff: presiona A, B, derecha, izquierda, [illegible], arriba 2 [illegible].

* TRUCOS GENESIS:

Cheats: en la pantalla de Start y Opciones aprieta A, C, arriba, B, arriba, B, A, abajo.
[illegible] B, [illegible], izquierda, A, abajo, C, derecha, arriba, [illegible] Kills Kodes: [illegible] C, derecha, A, [illegible] C, derecha, A, [illegible], A, arriba.



* TRUCOS PLAYSTATION:

[illegible] y la [illegible] cuadrado, redondel, cruz, [illegible] y luego, cuando [illegible] el logo de MK, hacé arriba y ahí [illegible] secretas. [illegible] dura la introducción y [illegible] R1, R1, R2, R2, R1, R1.

Material escaneado por: TKc para /TOPKIDSCLUB

Concurso Top Kids Comic

Como te dijimos en la página 3, el concurso de Cómics Top Kids se extiende un mes más. O sea que a principios de julio vamos a elegir al ganador, y en agosto, y a través de estas mismas páginas, te vas a enterar de quién se hizo acreedor a los 200 pesos con que premiamos a la que resulte electa como la mejor historieta, por dibujo, idea y guión.
Así que, ya sabés, todavía estás a tiempo de mandar tu comic de 2 páginas a color, de no menos de doce cuadros, basado en las temáticas de los games y con un título original. ¡Ah! Y podés hacerles una tapa, si querés.
Tenés que enviarnos el original -no se admiten fotocopias- a Pinto 3574 (1429) Capital. Ponete a dibujar ya que el tiempo pasa y la competencia, te lo aseguramos, ¡es durísima!

Los participantes ceden el derecho de publicación de sus envíos. Los originales no serán devueltos.

Material escaneado
por: Eric
para
TF/TOPKIDSCLUB

EL INSTINTO REGRESA

Sucedió de nuevo. El mundo de los videojuegos se ve, una vez más, sacudido por Killer Instinct. Esta vez, ya lejos de ser la novedad que significó el primer game, KI 2 sorprende por su contenido. Por ejemplo: si creiste que los gráficos renderiados ya no te sorprenderían, creiste mal. Con sólo ver KI 2 nos damos cuenta de que Rare aprende... cada vez más. ¿Otro ejemplo? Los pelos de los personajes. En su primera versión, el pelo de -digamos- Orchid era considerado una unidad de color negro, sin cabellos, tipo peluca dura de vieja. Si te fijás en las fotos actuales de Orchid, vas a descubrir que esta vez el pelo es pelo. Inclusive se despeina. Y lo mismo pasa con la figura. Si comparás con la primera versión, Orchid era más 'cuadrada'. Ahora (a riesgo de parecer machista) su figura tiene todas sus curvas. Por otro lado, también tenemos que decirte que los escenarios son todos nuevos y presentan light sourcing y paralax scrolling como nunca viste antes. Es como si la escenografía y los personajes fueran uno solo. Parece en 3-D, de verdad.

SE SIENTE BIEN ESTAR DE VUELTA

A pesar de lo majestuosos que son los gráficos, lo que hace brillar a esta secuela son las innovaciones en el área de la jugabilidad. Esta vez te aseguramos que bloquear y retroceder no te ayudará para nada, ya que la inteligencia artificial de la máquina es increíblemente justa. Ahora se premian los ataques directos, tu desenvoltura en cuanto a los combos (que dicho sea de paso están completamente renovados y hay más de un millón) y a las tomas especiales. Pero la inserción de barras de poder es, quizás, el aspecto más llamativo de este nuevo Killer. Estas se llenan cada vez que hacés un combo, recibís un golpe o ejecutás tomas especiales. Una vez llena, la barra te permite hacer tomas super especiales. Hay más de cinco de ellas para cada personaje.

LO MEJOR... PARA EL FINAL

Hasta ahora, ningún game de lucha nos había cautivado tanto. Pero... ¿es esto lo mejor de Killer?. Según parece, no. Hay una versión de Nintendo64 en camino que no es ni el Killer 1 ni el 2, y según fuentes secretas aunque confiables, es ésta la que se lleva la corona. Y por mucho. Claro que mientras tanto, el Killer 2 nos está volviendo locos. Es increíble. Brillante.

CARNE FRESCA

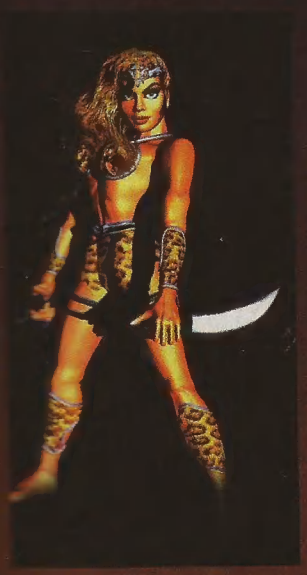
El torneo tiene nuevas caras. Estos cuatro luchadores están dispuestos a vencer o ser historia:

*TUSK: De un pasado distante llega Tusk, el bárbaro nórdico dispuesto a todo por vencer. Su sable lo hace letal, y su fuerza inspiró leyendas.

TOMAS: Boot Kick: medio circ. atrás, patada.
Web of Death: med. circ. atrás, piña fuerte.
Skull Splitter: med. circ. adelante, patada
The conquerer: adelante, abajo, adelante, patada fuerte.
SUPER MOVE: abajo, med. circ. adelante, piña fuerte.

KIM WU : Ella es una guerrera buscando elevar su alma hasta el punto límite. Su deseo: Destruir Ultratech y así, el mal. Sus tomas son devastadoras e increíblemente rápidas.

TOMAS: Tornado Kick: med. circ. atrás, patada
Firecracker: med. circ. atrás, piña media/fuerte
Spiltkick: med. circ. adelante, patada
Fireflower: adelante, abajo, adelante, piña rápida.
SUPER MOVE: abajo, atrás, abajo, adelante piña fuerte.



MAYA: Esta guerrera india proviene de los templos de los antiguos Mayas. Sus cuchillas, arte que ésta aprendió de sus antepasados desde temprana edad, pueden ser mortales. Maya hace un sacrificio a sus dioses con la sangre de cada oponente derribado.

TOMAS: Flip Kick: atrás, adelante, patada media.
Savage Baldes: atrás, adelante, piña media.
Mantis: atrás, adelante, piña fuerte.
Jungle leap: atrás, adelante, patada fuerte.
Cobra bite: atrás, adelante, piña débil.
SUPER MOVE: adelante, abajo, atrás, adelante, piña fuerte.

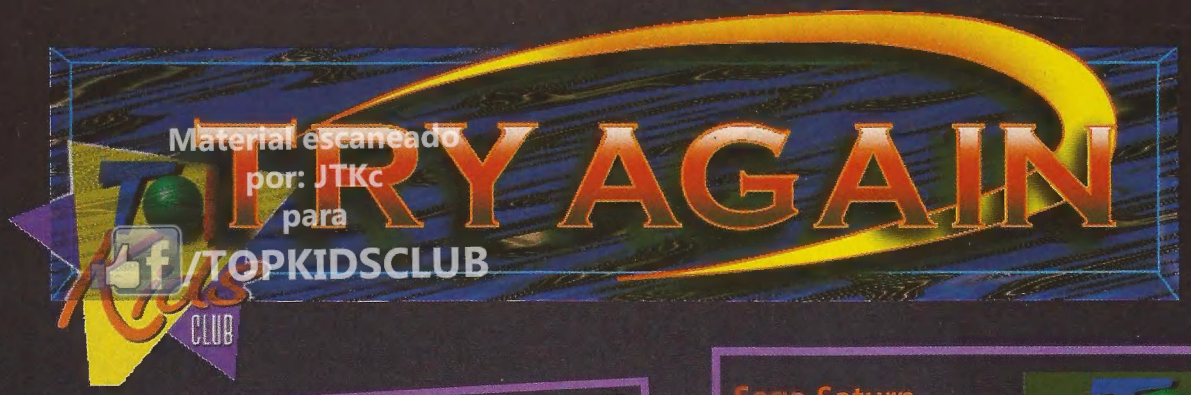
GARGOS : Poco se sabe de esta criatura. De lo que sí estamos seguros es de que tomó el lugar de Eyedol en el torneo y que es una especie de gárgola con la capacidad de volar. ¿Una gárgola viva? Sólo el tiempo dirá...
Se dice que se puede jugar con este personaje, así que cuando sepamos cómo, te lo decimos.

PERDIDOS EN ACCION

Si viste este juego te estarás preguntando por qué están todos los personajes de KI 1 menos Riptor, Chief Thunder y Cinder. Los rumores dicen que no se presentaron en este torneo, pero quizás intenten romper el portón e ingresar tarde...

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Lo que no muestran las fotos, son los increíbles efectos, como el viento que hace mover los cabellos de los personajes.



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

La historia del Top Rock

Kiss

A cara lavada o con maquillaje, los cuatro míticos rockers se vienen a la Historia del Top Rock. Si querés saberlo todo acerca de ellos, no te pierdas el número de julio de ésta, tu revista.

Sega Saturn

Loaded

Un juego para los fanáticos del estilo Shooter (disparos) que te va a sorprender. En las próximas Top News te contamos todo del Loaded y en absoluta primicia.

Juego del mes Snes

Super Mario RPG

Un RPG legendario llega al SNES. Sus creadores: Nintendo y Square (una de las empresas con más experiencia en el campo de los RPGs), unidos para traerte el juego más increíble de la historia de los 16-bits...

Especial

Mortal Kombat 3 Ultimate

Las cartas pidiendo trucos sobre el Kombate versión Ultimate arrecian sobre nuestra redacción. Un pedido de los lectores de Top Kids es como una orden para nosotros así que en julio preparate porque te vamos a dar un especial del MK 3 Ultimate en una de tus secciones preferidas, las páginas de Top Tricks.

¡Exclusivo!

Todo sobre el E3.

Nuestro colaborador estrella, La Sombra, viajó especialmente a Los Angeles para enterarse todo sobre el E3. Obviamente, su deber a su regreso es contárnoslo todo y obvio, antes que nadie.

Nota de tapa

Seguimos con el Kombate, y esta vez es **Sektor** el protagonista de nuestra nota de tapa. Toda su historia y todos sus trucos y movimientos en la próxima edición de tu revista.

Pone a punto tus neuronas con **Indicios Junior** y **Taboo.**

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Divertite en vacaciones con estos juegos que pondrán a prueba tu ingenio y el de todos tus amigos. Con Indicios Junior, tenés que seguir las pistas mientras que con **Taboo** te tenés que preocupar de no utilizar las palabras prohibidas.

edukit®

Llegaron los

EL EQUIPO DE ACCION SECRETA WILD C.A.T.S. HA DESARROLLADO ARMAS SOPRENDENTES PARA SALVAR A LA TIERRA DE LOS PELIGROSOS DEAMONITES.

Del lado de los WildC.A.T.S., Spartan, el jefe del equipo con su telaraña cibernética y su brazo de batalla y Warblade, el genio de la computación y experto en artes marciales. En el otro rincón, el temible Helpond, el comandante de los Deamonites, quien pretende dominar la galaxia con sus sofisticadas

WILDC.A.T.S

VIVI LAS MAS FANTASTICAS AVENTURAS CON TUS ARTICULADOS DE WILDC.A.T.S.

Material escaneado por JKc para TOPKIDSCLUB